
POWER PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
2/99
TOP DEMO
Star Wars: Rogue Squadron
CD im Heft
DEMOS
Mana – Rival Realms – Test Drive 4x4 – Tonic Trouble – NASCAR Revolution – Redguard – Pro Pinball: Big Race USA – Test Drive 5 – XGames Pro Boarder – Ruthless – Requiem – FIFA 99 – Uprising 2
TOOLS
DirectX 6 Win95/98 – Hex-Workshop 32 – Win-Zip 6.3 – Glide 2.43/2.51 – Indeo 5 – McAfee Win & DOS – Web Scan – Game Commander
Star Wars: Rogue Squadron
Turok 2
EIN DIEBISCHES
DARK PROJECT
VERGNÜGEN
Civilization II: Call to Power
SLK 230
zu gewinnen
Zu gewinnen



In Uprising 1 hast Du das Imperium besiegt. Aber Du warst nicht allein: Die Kri'isaarer haben an einer zweiten Front gekämpft und Deine Feinde entscheidend geschwächt. Jetzt sind sie wieder hungrig – und marschieren direkt auf die Erde zu.

Nur einer kann sie aufhalten: Du.

Vertreibe die Kri'isaarer mit Deinen Truppen aus den Kolonien, folge ihnen bis an die Grenze Deines Reiches. Und wenn Du den Mut dazu hast: Jage sie bis zu ihrem Heimatplaneten und zerstöre ihn; einen Ort, den nie ein Mensch zuvor gesehen hat!

Features: Über 40 Szenarien • Drei Kampagnen • Benutzerfreundlicher Level-Editor • Phantastische 3D-Effekte • Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler

3DO

onheim am Rhein

Redaktion intern

Déja vu

Wir sind wieder da! Wo? Im Internet. Ganz genau unter **http://www.powerplay.de**
Dort präsentiert sich unsere Homepage nun unter dem großen Dach des WEKAnet. Einen ersten Eindruck über die neue Optik geben Euch die Bilder auf dieser Seite und in der PowerPost (ab Seite 128), wo wir bereits unsere ersten Besucher zu Wort kommen lassen.
Die Site ist zwar noch nicht ganz vollständig, gibt aber schon einen Eindruck von der Vielfalt, die unser Angebot schlußendlich erreichen wird. Nicht nur Heftinhalte, Diskussionen und Kontakt zur Redaktion, sondern auch die große Tips&Tricks-Datenbank, der sehr beliebte Flohmarkt und ein direkter Link zur Online-Spielewelt von Netplayer werden Euch offen stehen. Für Meinungen und Anregungen zu unserem Web-Angebot haben wir eine Online-Umfrage gestartet, bei der es auch nette Preise zu gewinnen gibt.



Apropros Umfrage: Im vorigen Heft verkündeten wir die Gewinner unserer großen Herbstbefragung. Jetzt haben wir auch die von Euch zahlreich ausgefüllten Fragebögen (vielen Dank dafür) ausgewertet. Es traten dabei einige Überraschungen zutage. So registrierten wir mit Freude, daß Ihr unsere Wertungskompetenz mit 84,87 % bewertet habt. Die Gestaltung erhielt 83 % und die Aktualität 82 %. Wir sind also auf dem richtigen Weg. Und der führt offensichtlich über Echtzeitstrategie, Action-Shooter, Rollenspiele, rundenbasierte Strategie, Adventures, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Rennsimulationen und -action. Dafür habt Ihr in der Reihenfolge der Beliebtheit votiert. Am unteren Ende der Skala landeten die zivilen Flugsimulationen und Panzerspiele. Auf Eurer Wunschliste stehen mehr Hardwareseiten, noch mehr und längere Tests, ein größeres CD-Angebot, Poster und Sonderhefte. Also gut, nun wissen wir, woran wir zu arbeiten haben. Ihr dagegen habt jetzt eine frische und randvolle Power-Play-Ausgabe durchzuarbeiten.

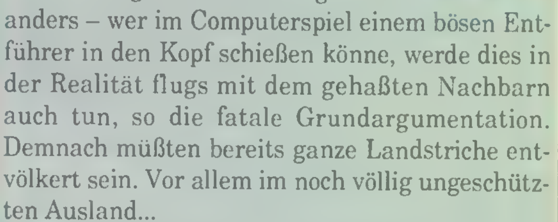
Viel Spaß dabei wünscht

Euer PowerPlay-Team

KOLUMNE

Ein Wintermärchen

Deutschland verfällt dem Wahnsinn! Da werben tote Hamster für Jeans, Nachmittags-Talkshows labern jenseits von Verstand und Moral, hyperaktive Politiker brüten beinahe täglich neue Irrsinns-Vorschläge aus und die geistige Elite haarspaltet ein Thema, das längst als bewältigt galt. Und die meisten dieser fehlgezündeten Protagonisten wuchsen noch völlig ohne Computerspiele auf. Wie wird das dann erst bei der nächsten Generation? Besser! Erstens, weil es schlechter kaum noch geht (Halli, Hallo, Hallöle. Danke, Dieter!) und zweitens, weil jetzt ein paar weltoffene Wissenschaftler bestätigten, daß Computerspiele überwiegend pädagogisch wertvoll seien – Zielstrebigkeit, Durchhaltevermögen, Phantasie und Flexibilität würden von den meisten PC-Spielen gefördert.



Das sehen natürlich die ultradeutschen Jugendschützer gaaanz anders – wer im Computerspiel einem bösen Entführer in den Kopf schießen könne, werde dies in der Realität flugs mit dem gehaßten Nachbarn auch tun, so die fatale Grundargumentation. Demnach müßten bereits ganze Landstriche entvölkert sein. Vor allem im noch völlig ungeschützten Ausland...
Die Indizierungen der in Deutschland zuständigen Bundesprüfstelle (BPjS) sind aber in Wahrheit Auszeichnungen, nach denen sich die Jugendlichen in ihrem Kopierverhalten richten. Nach dem Motto: „Goldeneye und SiN müssen ja richtig klasse sein, wenn sie indiziert wurden – muß ich haben." Leserbriefe haben genau dies bestätigt. Und? Obwohl die gefährdeten Kinderseelen erst Recht Jagd auf indizierte Actionspiele machen und hier kein „Kopf ab, Beine wech"-Spiel ausgelassen wird, versinkt das Land nicht in einem realen Meer aus Blut. Das haben ältere Deutsche erledigt, damals, als es noch nicht einmal den Computer gab. Wo waren vor 60 Jahren die vielen Tugend- und Jugendwächter? Und warum kümmern sich die heutigen, selbsternannten Sittenapostel nicht um Drogenszene, Bandenkriminalität, Jörg Haider oder Kindesentführung und -mißbrauch? Hier wird millionenfach mehr Schaden in den jungen Generationen angerichtet als mit einem Hakenkreuz, das in einer historischen Flugsimulation noch an einer Stuka klebt. Oder sind wir schon wieder so weit, daß wir unsere Augen vor den eigentlichen Problemen verschließen?

Ralf Müller

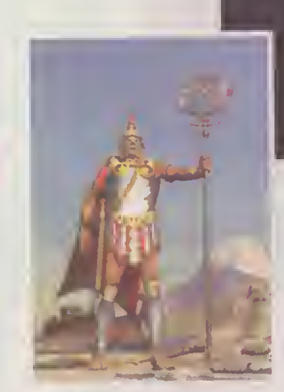
INHALT

TITELTHEMEN

TEST



Dark Project: Der Meisterdieb 46



Civilization II: Call to Power 40

Star Wars: Rogue Squadron 50

Sim City 3000 32



Turok 2: Seeds of Evil 100

PIPELINE



Thunder Brigade 78

HARDWARE



SUPPORT

SERVICE



WETTBEWERB

JAHRESRÜCKBLICK

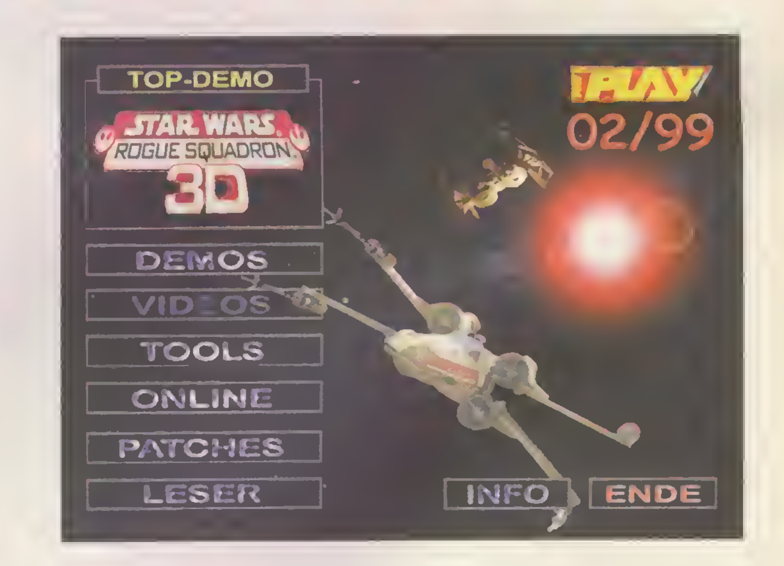


SLK 230
zu gewinnen
114





Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Demos	Größe*
Star Wars: Rogue Squadron	**45,7 MB**
Mana	54,0 MB
Rival Realms	141,0 MB
Test Drive 4x4 (D3D)	51,0 MB
Test Drive 4x4 (3Dfx)	51,0 MB
Tonic Trouble	49,1 MB
Nascar Revolution	42,2 MB
Redguard (nur 3Dfx)	63,1 MB
Pro Pinball: Big Race USA	38,6 MB
Test Drive 5	11,6 MB
XGames Pro Boarder	56,3 MB
Ruthless	44,7 MB
Requiem	34,2 MB
FIFA 99	22,0 MB
Uprising 2	46,3 MB

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.



Star Wars: Rogue Squadron

Arcade-Action im Star-Wars-Universum, was kann es Schöneres geben?
CPU: P200 MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Uprising 2

Der Nachfolger zum Genrebegründer. Ballerspaß mit überschaubaren Strategieanteilen.
CPU: P166 MHZ MMX, RAM: 32+ MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 6x



Rival Realms

Rollenstrategie zwischen Warcraft und Diablo. Elfen, Orks und Menschlinge sammeln Items und kloppen sich.
CPU: P166, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 8x



Test Drive 5

Accolades neueste Automodelle stehen Euch in dieser Demo zu einer kleinen Testfahrt zur Verfügung. Dann gebt mal Gas!
CPU: P200 MHZ, RAM: 32+ MB, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 6x



Redguard

Auf der Suche nach Eurer verlorenen Schwester durchpflügt Ihr Nekromanten-Äcker und schwingt Euch über Lavagruben.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 6x



Fifa `99

Warum wir EA Sports aktuelles Fußballspiel zum Sporttitel des Jahres gewählt haben, könnt Ihr in dieser Demo erfahren.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32+ MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 6x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Mana • Test Drive 4x4 (D3D und 3Dfx) • Tonic Trouble • Nascar Revolution • Pro Pinball: Big Race USA • Ruthless • Requiem • XGames Pro Boarder

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



POWER PLAY CD 2/99

[demos]

- Top Demo: Star Wars: Rogue Squadron
- Mana
- Rival Realms
- Test Drive 4x4 (D3D und 3Dfx)
- Tonic Trouble
- Nascar Revolution
- Redguard (nur 3Dfx)
- Pro Pinball: Big Race USA
- Test Drive 5
- XGames Pro Boarder
- Ruthless
- Requiem
- FIFA 99
- Uprising 2

[online]

- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider

[updates]

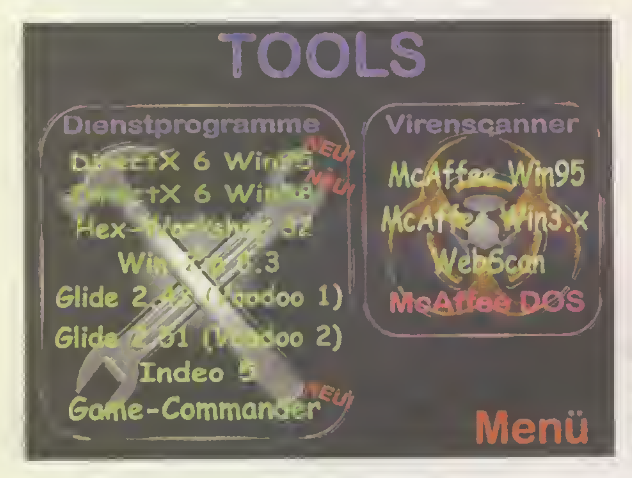
- Anno 1602 - Bugfix
- Airline Tycoon - Upd. 1.25
- Big Race USA - Upd. 1.18
- Delta Force - Rev. B
- King´s Quest - Patch
- NHL 99 - Patch 1.0
- Trespasser - Upd. 1.1
- Rainbow Six - Upd. 1.04
- Rage of Mages - Upd. 1.1
- Racing Sim 2 - D3D-Patch
- Shogo - Patch 2.0
- Tomb Raider 3 - Patch
- Warhammer - Patch 1.1
- Die Siedler 3 - Patch 1.23

[tools]

- DirectX 6 - Systemtreiber Win95/98
- Virenscanner McAfee WIN und DOS
- Web Scan
- Hex Workshop 32 - Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 - 3Dfx-Treiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Indeo 5 - Videoplayer
- Game Commander - Joystick-Konfigurations-Software



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Anno 1602 – Bugfix
- Airline Tycoon – Upd. 1.25
- Big Race USA – Upd. 1.18
- Delta Force – Rev. B
- King´s Quest – Patch
- NHL 99 – Patch 1.0
- Trespasser – Upd. 1.1
- Rainbow Six – Upd. 1.04
- Rage of Mages – Upd. 1.1
- Racing Sim 2 – D3D-Patch
- Shogo – Patch 2.0
- Tomb Raider 3 – Patch
- Warhammer – Patch 1.1
- Die Siedler 3 – Patch 1.23

ONLINE

- CompuServe – Provider
- WinCim – Provider
- T-Online – Provider

TOOLS

- DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98
- WinZip 6.3 – Packer
- Virenscanner:
  - McAfee WIN95
  - McAfee DOS
  - Web Scan
- Hex-Workshop 32 – Editor
- Glide 2.43 – 3Dfx-Treiber für Voodoo1
- Glide 2.51 – Voodoo2-Treiber
- Game Commander – Joystick-Tool

actua soccer 3

unterstützt von **Oliver Bierhoff**

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen! Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres! Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!





actua SOCCER 3

3D-Zaubereien

Black & White

Der Schöpfer eines der Strategieklassiker schlechthin (Populous) arbeitet an der Vollendung seines neuesten Werkes. Peter Molyneux hatte sich von Bullfrog getrennt, um ungestörter seinen Visionen nachjagen zu können. Black&White hat tatsächlich Ähnlichkeiten mit dem guten alten Populous, wieder geht es um Magie und Mana und das Beherrschen des gemeinen Volks. Diesmal allerdings bekommen wir außer einer topaktuellen 3D-Engine ein stark erweitertes Spielkonzept. Ging es beim Bullfrog-veteranen noch um den titanischen Kampf zwischen zwei Gottheiten, so wetteifern diesmal eine ganze Mege von Magiern um die Vorherrschaft über einen bis vor kurzem noch friedlichen Planeten, nennen wir ihn mal Eden. Einer dieser Zauberer wird vom Spieler gesteuert, Ihr könnt Euch aussuchen, ob Ihr Eure Untertanen durch böse oder gute Magie regiert. Egal, ob sie Euch fürchten oder lieben, allein der Grad Ihrer Verehrung bestimmt Eure magischen Möglichkeiten. Mit Hilfe mächtigen Zaubers, wobei die untergebenen Völker ihr eigenes „Aroma" ins Zauberwerk einbringen, und durch selbstgeschaffene Titanen, die schwerste Verwüstungen im Gebiet der Kontrahenten bewirken können, bekriegt Ihr Euch gegenseitig. Multiplayer sollen nicht zu kurzkommen. Sogar an eine Mischung von Solo- und Multipartien wird gedacht, so werdet Ihr in aller Ruhe offline Eure Kreaturen heranzüchten, um sie dann im Onlinebattle durchs Internet zu hetzen. Damit nicht auch dieses Spiel in eine der bekannten Mausklickorgien abgleitet, sollen Klicks durch Mausbewegungen ersetzt werden. Interessante Idee, hoffentlich funktioniert das auch so wie geplant. *fe*



Titanenmonster bedrohen das einstmalige Paradies



Und immer schön auf den Manahaushalt achten, ja?

Black&White
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Lionhead
Erscheinen geplant
Mitte '99

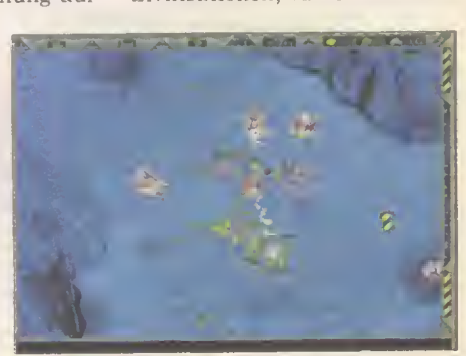


Wenn alles zu spät ist, wird unter dem Meeresspiegel weitergekämpft

Unterwasserstrategie

Subtitans

Die australische Company Megamedia bastelt unverdrossen an ihrer ozeanischen Echtzeitstrategie Subtitans. Unter der Bedrohung durch einen herannahenden Riesenkometen zerfallen Recht und Ordnung auf der Erde, einstmals friedliche Staaten bekriegen sich und zwei konkurrierende supranationale Organisationen reißen die Kontrolle an sich. Als dann im Jahr 2047 der Komet auf die Erde trifft, kann die durch Streitereien, Konkurrenzdenken und Sabotage geschwächte Raketenabwehr diesen nur zum Teil zerstören abwehren, die überwiegende Masse schlägt auf unserem blauen Planeten ein und verursacht globale Zerstörung und nachfolgende Klimakatastrophen. 12 Jahre dauert der weltweite Winter. An Land überlebt kaum jemand, nur die unterseeischen Kolonien bleiben weitgehend verschont, wenn auch durch erste Konflikte dezimiert. Da tauchen im Zusammenhang mit dem abgestürzten Himmelskörper, der seltenste Isotope enthielt, auch noch Aliens auf, die zur Abwechslung aus Silikon bestehen. Das hat uns gerade noch gefehlt! Daraus wollen die Entwickler von „Down Under" (doppeltes Wortspiel!) ein munteres Strategiespiel zusammensetzen: Drei Zivilisationen, 72 verschiedene (submarine) Einheiten, 25 Zusatztechnologien pro Seite (wobei man auch Erfindungen klauen kann), ein Zufallsgenerator für immer neue Missionen sind nur einige der angestrebten Features. Und alles unter Wasser. Echtzeit-Strategischer SciFi-U-Bootkrieg, das wäre doch mal was Neues, oder? *fe*



Explosionen auch unter Wasser

Subtitans
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Megamedia
Erscheinen geplant
Mitte '99

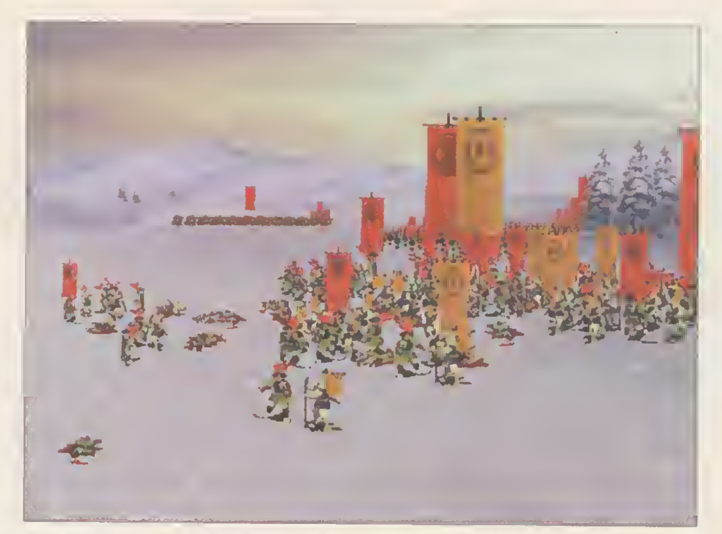
Nippon und kein Ende

Shogun



Im Japan des 16. Jahrhunderts tobte, wie wir aus der geschichtlichen Überlieferung wissen, ein Krieg zwischen Feudalherren, den Daimyo, um die Vorherrschaft, und damit die Position des Shogun. Daraus läßt sich doch ein prima Echtzeitstrategiespiel basteln, oder? Auf aktuellem 3D-Terrain befehligt Ihr Armeen von bis zu 5000 Köpfen. Samurai, Ninja, Kavallerie, Bauernkrieger, Generäle, Schwertkämpfer, Bogenschützen, aber auch Spione, Gesandte, Priester, Geishas und holländische oder portugiesische Händler tummeln sich in fernöstlichem Ambiente. Als einer der Daimyos müßt Ihr Euch nicht nur um das edle Kriegshandwerk, sondern auch um Wirtschaft und Landwirtschaft, Transportwesen, Wissenschaft, etwaige Mordversuche der Gegenseite und das Zeugen eines Erben bemühen. Bleibt dieser nämlich aus, dann ist die Niederlage unausweichlich. Ein abschließender Freitod dagegen erhöht die Ehre Eurer Sippe beträchtlich und verhilft zu glanzvollerem Sieg. Oh diese Japaner! Auch die einzelnen Einheiten gewinnen nicht nur an Erfahrung, sondern auch an Ehre. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Ihr könnt Euch zwischen rein taktischen (Echtzeit-) Schlachten, actionfreier Strategie und der vollen Kampagne, die beides verbindet, entscheiden. Zu den diplomatischen Optionen zählen Allianzen, Friedens- und Scheinverträge, Vertragsbrüche, Spionage, religiöse Einflußnahmen, Handel und das Aussenden von Emissären, Meuchelmördern, Priestern und Geishas. Die Einheiten unterscheiden sich jeweils durch ihre Kampfkraft, Spezialfähigkeiten, Moral, Kosten und Ausbildungsdauer. Selbst religiöse Fragen spielen eine wichtige Rolle, da einige der Daimyo Buddhisten sind, während andere zum neumodischen Christentum konvertiert wurden. Wir bekommen also die enorme Komplexität eines Strategiespiels „alter Schule" mit vollem Ressourcenmanagement und andererseits 3D-Echtzeitschlachten mit wählbarer Perspektive in einem. Dieselben Möglichkeiten gibt es auch für Multiplayer: Einzelschlachten, gemeinsame Kampagnen oder ein online-only Match, das sich dann schon über mehrere Wochen hinziehen kann. Na denn: Sayonara! *fe*





Ein anspruchsvolles Konzept mit extremer Detailtiefe – und jeder Menge Gemetzel

Shogun - Total War
Genre
Strategie
Hersteller
Dreamtime/EA
Erscheinen geplant
Mitte '99



Schöner Wohnen bei den Pimons

Jetzt in Farbe! Und bunt!

Die Völker

Seit unserem Preview in der Oktober-Ausgabe hat sich bei den Völkern einiges geändert. Zunächst mal das Konzept: Statt vier Völkern sind es derer jetzt nur noch drei. Aus dem alten Set haben die putzigen Pimons und die gefräßigen Sajkhis überlebt.



Aus irgendeinem Grund könnte ich wetten, daß praktisch jeder mit den Amazonen spielen wird...

Neu hinzugekommen sind die Amazonen, die den Verlust nach unserer bescheidenen Meinung mehr als nur wettmachen. Zum zweiten hat man bei JoWood eine komplette Grafik-Renovierung in die Wege geleitet, deren erfreuliche Ergebnisse Ihr hier schon mal bewundern könnt. Und schließlich wurden beim Gameplay die Schwerpunkte mehr in Richtung Aufbauspiel verschoben, den Spieler erwarten also eine detailliertere Ökonomie, vertiefte Diplomatiefunktionen und ganz allgemein mehr Handel und Wandel. *jn*

KRONDOR-PATCH

Zu „Return to Krondor" ist kurz vor Redaktionsschluß ein erster Patch (Version 1.0.6) veröffentlicht worden. Wenn man sich allerdings das Krondor-Forum der Sierra Studios (www.sierrastudios.com) anschaut, gewinnt man den Eindruck, daß der Patch die Probleme (= Abstürze) in etlichen Fällen eher noch verschlimmert hat, statt sie zu lösen. So gesehen könnte es vielleicht nicht schaden, lieber auf das nächste Flickwerk mit höherer Versionsnummer zu warten. Oder – wenn wir schon beim Warten sind – warum nicht gleich bis zur im Frühjahr erscheinenden deutschen Version ausharren? *jn*

Die Völker
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
JoWood/Infogrames
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Ein Schiff wird kommen...

Galleon



Der Kampf mit dem Hörnerbär-Tiger...

Es ist zwar noch ein Weilchen hin, bis die Galeone mit Captain Rhama Sabrier auf der Brücke vom Stapel läuft, aber der hier abgebildete Screenshot hat auf alle Fälle schon mal den Wow-Faktor! Im übrigen dürft Ihr davon ausgehen, daß ein rätselhaftes Schiff mit unerhörten Geheimnissen den Capitano auf Trab halten wird. Na denn: Auf Matrosen, zur See... *jn*

Galleon
Genre
3D-Action adventure
Hersteller
Confounding Factor
Erscheinen geplant
Ende '99

Tausendundeine Schlacht

Prince of Persia 3D

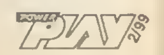
Jordan Mechner, der Herr der unbegrenzten Beweglichkeiten, ist wieder da und läßt seinen gelenkigen Prinzen in einer alten, aber doch ganz neuen Rolle auftrumpfen: Als Retter seiner Angebeteten muß er sich erneut durch ein schreckliches Schloß schwingen, diesmal allerdings in Third-Person-3D. Das Aufsammeln magischer Tränke verleiht ihm Zauberfähigkeiten, Pfeil und Bogen sorgen für die nötige Deutlichkeit auch über längere Distanz, und ein fliegender Teppich übernimmt den Transport bei schwierigen Wegstrecken. Die Hersteller versprechen dieselben flüssigen, geschmeidigen Animationen wie bei den Originalen; einem dem Motion Capturing-System ähnlichen Verfahren soll es gedankt sein. *jn*

Der Prinz ist gespannt wie ein Flitzebogen



Nimm dies, oh schäbiger Lump!

Prince of Persia 3D
Genre
3D-Action Adventure
Hersteller
Red Orb
Erscheinen geplant
2. Quartal '99



in der **Creative Dimension** spielen Sie Computerspiele nicht nur, sondern erleben sie live!

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der Computerspiele so realistisch sind, daß Sie sie kaum noch von der Realität unterscheiden können. Stellen Sie sich eine Welt vor, in der modernste 3D-Grafikkartentechnologie so detailgetreue und packende Videosequenzen möglich macht, daß sie noch lange nach Spielende vor Ihrem inneren Auge ablaufen.

Diese Welt ist nicht virtuell – Sie können sie jetzt live erleben! Willkommen in der Creative Dimension. Sie werden Ihren PC nicht wiedererkennen!

Der 3D Blaster Voodoo2 bietet:

- Ultraschnelle Spiele-Performance dank 3Dfx Voodoo2-Technologie
- Bis zu 180 Millionen Texel pro Sekunde
- Bis zu 50 Milliarden Operationen und 3 Millionen Dreiecke pro Sekunde

Der 3D Blaster Banshee bietet:

- Umfassende 2D/3D-Grafiklösung auf der Basis des neuen Voodoo Banshee-Chipsatzes von 3Dfx Interface
- Mit 16 MB Hochleistungs-SDRAM, 250-MHz-DAC und 128-Bit-Grafik-Engine



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

Sound Cards | Graphics Cards | Speakers | PC-DVD | Video

Kampf der grauen Giganten

Fighting Steel

Die Echtzeitstrategie läßt doch noch mehr zu, als wir befürchteten. SSI schmiedet eine ansehnliche Grafikengine mit ausgefuchsten taktischen Optionen zu einem Seeschlachtereignis zusammen. Über 90 Schiffstypen aus der Blütezeit der Schlachtschiffe, '39 bis '45, dürfen von Euch in vier Kampagnen mit zufallsgenerierten Szenarien –



Gestern noch ein stolzer Schlachtkreuzer, heute schon ein brennendes Wrack. Muß das sein?

für US-Amerika, Japan, Deutschland und Großbritannien – und einem Dutzend historischer Einzelschlachten befehligt werden. Ob Atlantik oder Pazifik, Nachteinsätze, Nebel, Rauch und Wetter fügen weitere Finessen ins Admiralsleben ein. Die Engine zeigt nicht nur Kämpfe im Scheinwerfer- oder Leuchtraketenlicht, sondern auch bleibende Schäden an getroffenen Schiffen, und das in einer frei wählbaren Perspektive. Natürlich besitzt der SSI-typische Editor keinerlei Respekt vor historischer Genauigkeit, so daß Ihr Euch beliebige Schlachtenszenarien selbst zusammenstellen könnt. *fe*

Fighting Steel
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
SSI/TLC
Erscheinen geplant
April '99

Wer nicht liest bleibt dumm

Lösungsbücher

So, jetzt ist Weihnachten vorbei und wir sitzen vor unseren neuen Spielen und kommen nicht weiter. Entweder wir warten auf die nächste Power-Play-Ausgabe und hoffen, daß die wichtigen Tips drin zu finden sind, oder wir besorgen uns ein Lösungsbuch. Gerade die großen Budgetcompliations lassen doch manche Wünsche nach Handbuch und Hilfestellung vermissen. Um diesem speziellen Mißstand abzuhelfen, hat sich der Sybex Verlag ein Herz gefaßt und offizielle Lösungsbücher zu „Gold Games 3" und „Play The Game 1" veröffentlicht (je 19,95 Mark). Ihr findet darin Tips, Strategien und Cheatcodes zu den Freizeitkillern der beiden Sammlungen. Wer in erster Linie am Schummeln interessiert ist, greift zu Mogelpower '99 (Markt&Technik, 29,95 Mark). Hier finden wir Cheats für 1200 Spiele, manche allerdings nur in äußerster Kürze. Rollenspieler sind besonders dankbar für kleine Tips, gerade die modernen, komplexen RPGs sind mitunter zum Haareausraufen kompliziert. Da macht auch Interplays neuestes, Baldurs Gate, keine Ausnahme. Karten und Walkthroughs für sämtliche Level findet Ihr im offiziellen Lösungsbuch zum Spiel (Franzis, 29,95 Mark). *fe*

Alles an einem Tag

Le Mans 24 Hours

Das 24-Stunden-Rennen von Le Mans gehört zu den härtesten Prüfungen, die der internationale Heizer-Zirkus zu bieten hat. Soweit es diese Computer-Umsetzung angeht, soll zum Glück eine Zeitbeschleunigung eingebaut werden, man muß also nicht wirklich einen kompletten Tag vor dem Monitor hocken. Ansonsten aber werden wirklichkeitsgetreue Fahrphysik, clevere Gegner-KI und sinnigerweise ein Tag/Nacht-Zyklus versprochen. Alles wie im richtigen Leben also. Und wem der Kurs von Le Mans auf die Dauer zu langweilig ist, der darf sich noch mit den vier zusätzlich eingebautenStrecken vergnügen *jn*



Hier sorgt das natürliche Tageslicht für Helligkeit...

...doch bald schon munkeln die Autos im Dunkeln!

Le Mans 24 Hours
Genre
Rennspiel
Hersteller
Infogrames
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Heute schon frisiert?

PC Tuning Report '99

Die stärkste Sehnsucht des Computerspielers ist wahrscheinlich die nach einem störungsfreien Windows. Was nützt das heißeste neue Game, wenn Ausnahmefehler und Schutzverletzungen zu jähen Abbrüchen führen und interne Konflikte das (teuer bezahlte) System ausbremsen. Nachdem auch sämtliche Upgrades und Tools nur beschränkt weiterhelfen und die nächste DirectX und Windowsversion wieder neue Probleme aufwerfen, ist guter Rat teuer. Mit diesem leidigen Thema befaßt sich auf eingehende und auch noch gut verständliche Weise der PC-Tuning Report '99 von Michael Nickles (Franzis Verlag, 29,95). Typische Windowsprobleme werden genauso schonungslos zur Brust genommen wie knifflige Hardwarekonfigurationen und die Schummeleien mancher Hersteller. Konfigurationstips und Hilfen zum Feintuning werden zahlreich und ausführlich mitgeliefert. Das alles wird erfreulicherweise in offener, ungekünstelter Sprache dargeboten. *fe*



„Für alle, die maximale Leistung aus ihrem PC rausholen wollen, ohne sich dafür dumm zu zahlen"


Auf ein Nabelpiercing kann ich
www.outcast-game.com

verzichten.



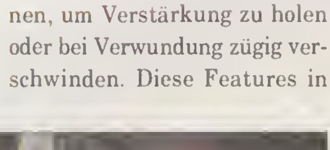




Mehr als Unreal

Mortyr

Große Überraschung! Interactive Magic, Spezialist für Sims und Strategien, wagt sich auf das heftig umkämpfte Shooter-Terrain vor. Sebastian Mortyr heißt der Held des bleispuckenden Abenteuers, der aus der Zukunft kommend die Welt aus einer üblen Zeitspirale retten soll. Irgendwas ist nämlich 1945 schiefgegangen, so daß die Aliierten den Zweiten Weltkrieg verloren haben. Logisch, daß von da an die menschliche Zivilisation einen unvergleichlichen Niedergang erlebt. 20 Soloplayerlevel lang werdet ihr mit 12 Waffen und Nützlichkeiten wie Nachtsichtgeräten, Jetpacks oder Schalldämpfern versehen, für den Sieg des Guten kämpfen. Das Erstaunliche an Mortyr ist aber die in Polen entwickelte Grafik-Engine, die selbst Unreal schlagen könnte, wie schon die ersten Screenshots ahnen lassen. Nebel, Spiegelungen und das ganze Spektrum an Lichteffekten werden den Spieler sicherlich von der bei Egoshootern leider üblichen Gewaltanwendung ablenken. Dazu kommt eine extreme Interaktion. So kann es Euch durchaus passieren, daß bei zu langem Zaudern die virtuellen Gegner das dringend benötigte Munitions- oder Erste-Hilfe-Pack an sich reißen, davonrennen, um Verstärkung zu holen oder bei Verwundung zügig verschwinden. Diese Features in Verbindung mit der verblüffenden Optik machen mehr als neugierig. *fe*





Die düstere Kathedrale in ihrer (noch) unversehrten Pracht



Kein Gegner in Sicht, da kann man die schönen Explosionen um so unbeschwerter genießen

Mortyr
Genre
Actionshooter
Hersteller
Mirage/I-Magic
Erscheinen geplant
April '99

Flottes aus deutschen Landen

Yarg

Was ist eigentlich aus der riesigen Demoszene geworden, die zu Amigazeiten mit Hunderten von Grafik- und Soundperlen zeigte, was man alles aus dem Heimrechner herausholen kann? Nun, die meisten der damaligen Programmierer sind in der Versenkung verschwunden und einige wenige haben als namenloses Arbeitsvieh bei diversen Softwarefirmen angeheuert. Mit einem ehrgeizigen Spieleprojekt will nun die Ex-Demogruppe „Free Electric Band" zeigen, daß sie dem PC mehr entlocken kann, als ein paar hübsche 3D-Grafiken. Unter dem deutschen Entwicklerlabel VCC Games arbeiten die talentierten Coder gerade an einem futuristischen Rennspiel, das auf den ungewöhnlichen Namen Yarg hört. Im Spiel übernehmt Ihr das Steuer eines Tripods, eines magneto-kinetischen Gleiters, der dank der Ausstattung mit dicken Magneten nicht nur eine gute Straßenlage besitzt, sondern auch Tunnelwände und -decken als Fahrbahn nutzen kann. Ihr werdet wohl unter neun der utopischen Flitzer wählen dürfen, um im Höchsttempo durch die dreidimensionalen Szenerien zu rasen. Eine fortschrittliche 3D-Engine wird dabei für adrenalintreibendes Geschwindigkeitsgefühl sorgen, zusätzlich sollen Euch Waffen und Power-Ups während des Rennens keine Verschnaufpause gönnen. Die Entwickler planen, den Titel bereits im ersten Quartal '99 zu vollenden, wer allerdings das Spiel in Deutschland vertreiben soll, steht noch in den Sternen. *sf*



Bei dem Tempo ist die bezaubernde Landschaft Nebensache

Yarg
Genre
Rennspiel
Hersteller
VCC Games
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

Regenbogen-Krieger

Rainbow Six: Eagle Watch

Tom Clancys Söldner-Oratorium ist noch kaum halbwegs beklatscht worden, da befindet sich auch schon eine Zugabe im Anmarsch. In der Mission-CD „Eagle Watch" begnügen sich die Terroristen nicht mehr mit Ölbohr-Plattformen oder Botschaftsgebäuden. Nein, es müssen gleich die Sehenswürdigkeiten dieser Welt sein! Wer also das Tadsch Mahal, das Capitol in Washington oder den guten alten Big Ben für die Touristikbranche erhalten möchte, sollte seine alte Kalaschnikow schon mal unters Kopfkissen legen... *jn*

Ja, da sind sie wieder, die Eckensteher!

Rainbow Six: Eagle Watch
Genre
Action/Strategie-Mix
Hersteller
Red Storm
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Shrine of Justice
Shrine of Compassion
Dungeon Wrong
Yew

Ultima
Tagebuch eines

Auf dem neuen Kontinent nichts Neues

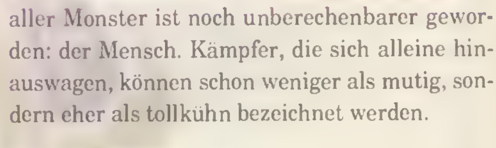


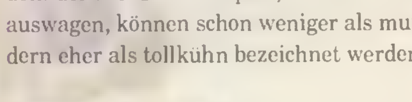
Wenn einem die ach so wichtigen Kräuter ausgehen...



Nach unserem Ableben erhielten wir unverhofft Hilfe von dem tapferen Kämpfer Semi

Die drei illustren Damen und Herren oben links im Bild und unten noch einmal im Detail sind üble Mörder, die mit besonders gemeinen, aber effektiven Tricks arbeiten





Das Leben ist manchmal schon merkwürdig. Während in der alten Welt alles so einfach war, scheint es auf Drachenfels oft unmöglich Gut und Böse auseinanderzuhalten. Die neuen Gesetze bieten viele Schlupflöcher, um unbehelligt und ohne Angst vor Strafen Verbrechen zu begehen. Diese Lücken werden auch von vielen weidlich genutzt und so macht sich eine Stimmung im Land breit, die es jedem gebietet, Fremden grundsätzlich mit einem erhöhten Mißtrauen und Vorsicht gegenüberzutreten. Expeditionen in dunkle Verliese oder in die Wildnis entpuppen sich mehr denn je als Herausforderung, denn das gefährlichste aller Monster ist noch unberechenbarer geworden: der Mensch. Kämpfer, die sich alleine hinauswagen, können schon weniger als mutig, sondern eher als tollkühn bezeichnet werden.

Laurins Aufstieg

Mit ein wenig Glück im Leben geht alles, und mittlerweile besitzt auch unser geplagter Held davon etwas. Der Ausbau seiner Fähigkeiten gestaltete sich nach seinen Wünschen und aus dem ehemals talentierten Händler ist ein noch besserer Krieger geworden. Auch seine Sterberate ging drastisch zurück – die seiner Angetrauten, Shay, stieg proportional dazu. Mißmutige Menschen behaupten, Laurin hätte diesen Umstand forciert, das sind jedoch lediglich Gerüchte. Auf die Frage, ob es daran sei, antwortete Shay lediglich mit einer Folge von Os, die niemand jedoch zu verstehen vermochte. Unserem Helden gelingt es aber auch weiterhin für erheiterne Momente zu sorgen, wenn er seinen Gelüsten nachgeht. So besitzt Laurin



Feuer und Flamme ob der letzten Nachrichten

Dungeon Destard
Jhelom

Online
Abenteurers

eine besondere Leidenschaft: Edelsteine jeder Art. Sieht er einen, scheint er sein Umfeld zu vergessen. Dann zählt nur noch dieses funkelnde Objekt. Gleich, wie groß die Gefahr auch sein sollte, an eine Flucht ist nicht zu denken. Ich glaube, daß ich hier niemandem sagen muß, zu welch haarsträubenden Situationen das bereits führte. Aber er besitzt noch ein zweites Faible: Die Leichenfledderei. Für ihn gibt es nichts Schöneres, als in den Überresten Verstorbener zu stöbern. Egal, ob Monster oder Mensch, da macht er keine Ausnahme. In den alten Zeiten, als er noch aktiver Kopfgeldjäger von Mördern war, schaffte er es oft, seinen Mitstreitern die letzten Nerven zu rauben, als diese um Hilfe im Kampf baten und er sie mit den Worten quittierte, warte, ich loote noch schnell. Aber dennoch ist Laurin ein Mensch, auf den man sonst immer zählen kann.


Dieser Dreimaster war leider nicht zu kaufen


Der Angriff der SoA unter der Leitung von Stormbringer auf das Dorf Lindost war ein Paradebeispiel für die...


Helt hat wie immer Sinn für ungewöhnliche Haustiere. Die Kosten für Futter sind immens.

RPG versus PvP

Die Spieler von Ultima Online lassen sich grob in zwei Gruppen einteilen. Die Rollenspieler, die versuchen einen Charakter zu verkörpern, wie es aus klassischen Pen&Paper-Rollenspielen bekannt ist, und die so genannten Powergamer, die ihre Energien und ihre Zeit in den Ausbau der Kampffähigkeiten stecken, um sich in Schlachten gegen andere menschliche Kontrahenten zu messen. Nach der landläufigen Meinung sind es oft auch letztere, die arglosen Rollenspielern ihr Darsein erschweren und manchmal gar unmöglich machen. Frisch Erlegte machen sich sogleich auf, in den geeigneten Diskussionsforen im Internet ihrem Unmut Luft zu machen. Wüst werden die Übeltäter dann beschimpft und als feige und hinterhältig bezeichnet. Andere Opfer stimmen weniger fröhlich, dafür um so aggressiver in den Reigen ein. Die Verbrecher können das alles gar nicht verstehen und reagieren entsprechend. Der Teufelskreis hat begonnen und die Spirale dreht sich immer schneller in schwindelerregende Höhen. Recht schnell wird der Punkt erreicht, an dem sich die Parteien nur noch sinnlose Vorwürfe an den vielleicht in der Zwischenzeit verlorenen Kopf werfen. Argumente für und wider beider Spielweisen interessieren keinen mehr. Unverständlich ist vieles in diesen wertlosen Wortgefechten, denn letztendlich hat niemand Recht und doch jeder. Das Problem der


Schöne Wälder auf dem neuen Kontinent, wenn man hindurch käme...

... Aktivitäten der Mörderbanden auf Drachenfels. Auch wenn...


... dort wenigstens ein paar „gute" Kämpfer zur Hilfe eilten.

Dungeon Deceit
Shrine of Honesty
Shrine of Sacrifice
Vesper
Nujel'm
Hold
Shrine of Humility
Dungeon Hythloth

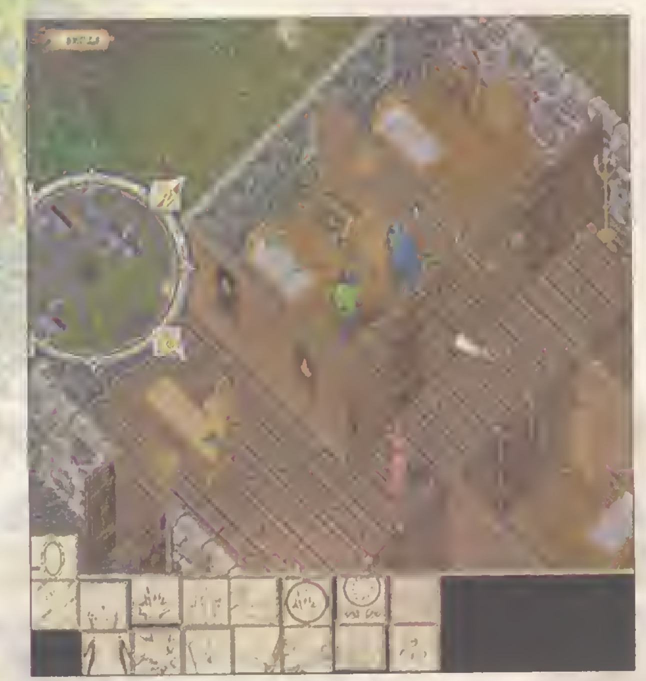


Schiffe sind trotz der Magie oft noch ein beliebtes Transportmittel



Das Erkunden des neuen Kontinentes offenbarte schöne und ruhige Landschaften...

... und schöne neue Tier- und Monsterarten. Auch wenn es mir nicht gelang, den Frosttroll in seiner ganzen Pracht festzuhalten.



Mit Freude hörte ich von der Rückkehr des Obsidianischen Ordens inkl. Nioldurs

Playerkiller ist spätestens seit Battlenet-Zeiten durch Blizzards Diablo bekannt und machte sich auch recht schnell in Britannia breit. Wie in jedem spannenden Rollenspiel, gibt es auch in Ultima Online Gut und Böse. Auf jeder Welt Britannia scheint diese Einteilung auch zu funktionieren und es gibt ein natürliches Gleichgewicht zwischen den Kräften, doch Drachenfels scheint eine Ausnahme zu sein. Hier funktioniert nur das Böse. Playerkiller gehen ihrer täglichen Arbeit nach – und das besonders effektiv. Das liegt weniger daran, daß diese besonders gut im Kampf sind, vielmehr daran, daß die vermeintlich gute Seite nichts unternimmt, um den Auswüchsen Herr zu werden. Britannia ist angelehnt an das Mittelalter, eine Epoche, in der es Mörder und Raubmörder zur Genüge gab. Arglose Händler sahen sich oft Überfällen ganzer Banden hilflos ausgesetzt und mußten ihre kostbaren Waren widerstandslos hergeben oder das Zeitliche segnen. Jedes Rollenspiel, ob nun am Computer oder klassisches Pen&Paper lebt von den Kämpfen, nicht zuletzt um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Den eigenen Charakter aufzuwerten, ist das Salz in der Suppe. Dennoch scheint es in Ultima Online andere Gesetze zu geben, denn die Rollenspielgemeinde hat nur wenig Verständnis für die zahlreichen Übergriffe des verbrecherischen Gesindels. So ganz besonders die Hinterhältigkeit, Einzelpersonen stets im Pulk anzugreifen, statt Mann gegen Mann. Aber wann haben sich Gesetzlose schon an Regeln gehalten? Oft überkommt mich das Gefühl, die Opfer erwarten ein Verhalten ihrer Täter, wie es Robin Hood an den Tag legte. Doch die Realität sah und sieht anders aus. Diese Gruppe von Spielern wird es immer geben und sie werden sich nicht um Richtlinien scheren, sondern alles versuchen, um dem Rest der Welt das Leben schwerzumachen. Aber im Gegensatz zu den Spielern, die sich die Verteidigung des Guten auf ihre Fahnen geschrieben haben, spielen die Schurken ihre Rollen wenigstens unbeirrt. Die RPGler hingegen müssen sich die Frage gefallen lassen, weshalb sie in Untätigkeit und Selbstmitleid baden, statt sich zu organisieren und Front gegen die bösen Buben zu machen? Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse ist elementarer Bestandteil jedes guten Rollenspiels. Warum gehen die Rollenspielern ihrer oft selbsternannten Bestimmung also nicht nach und bekämpfen das Böse dort draußen in den Weiten Britannias? *Sir Elric*

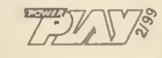


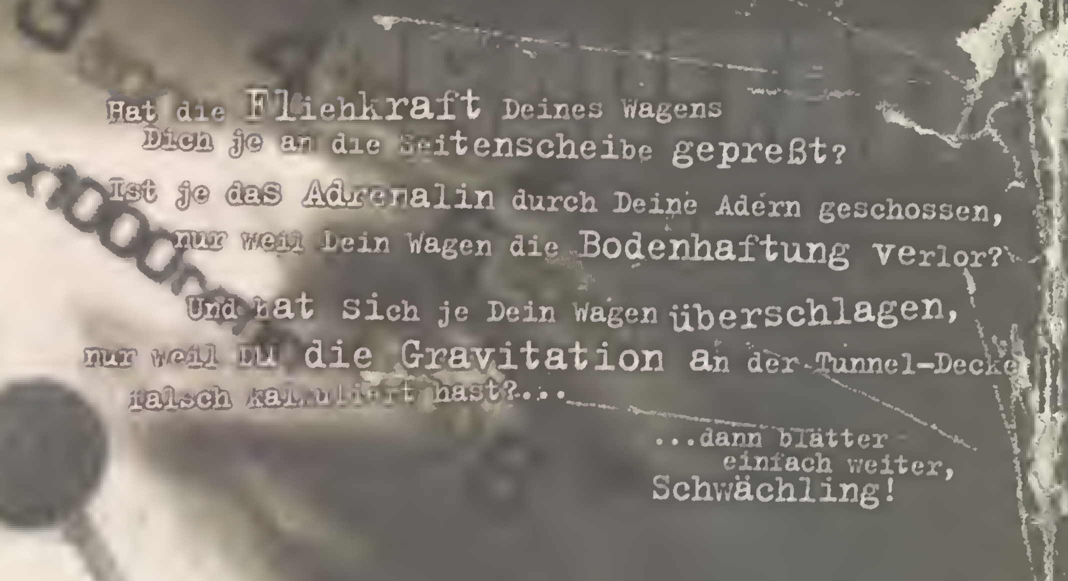
Der Leuchtturm auf dem verlorenen Land ist eines der ungewöhnlichen Gebäude

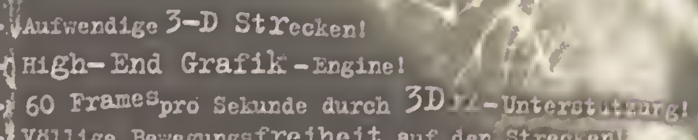


Nastassia konnte wiedermal nicht an sich halten. Die Bardiche ist schneller.






Hat die Fliehkraft Deines Wagens
Dich je an die Seitenscheibe gepreßt?
Ist je das Adrenalin durch Deine Adern geschossen,
nur weil Dein Wagen die Bodenhaftung verlor?
Und hat sich je Dein Wagen überschlagen,
nur weil Du die Gravitation an der Tunnel-Decke
falsch kalkuliert hast?...
...dann blätter
einfach weiter,
Schwächling!


Aufwendige 3-D Strecken!
High-End Grafik-Engine!
60 Frames pro Sekunde durch 3Dfx-Unterstützung!
Völlige Bewegungsfreiheit auf den Strecken!
Unterstützt die neuen Force-Feedback Lenkräder
Multiplayer-Spiel über Internet und LAN!
staubige Pisten
harter Asphalt
mörderisch glatter Fels
ADRENALIN


PC CD
RATBAG
POWERSLIDE™
Halte Deinen Atem an -
aber nie Dein Auto!

TOCA 2

Die auf der Playstation hochgelobten Tourenwagen machen sich an den Start

Keine Zeit die schottische Natur zu bewundern! Die Konkurrenten gönnen Euch keine Ruhepause.

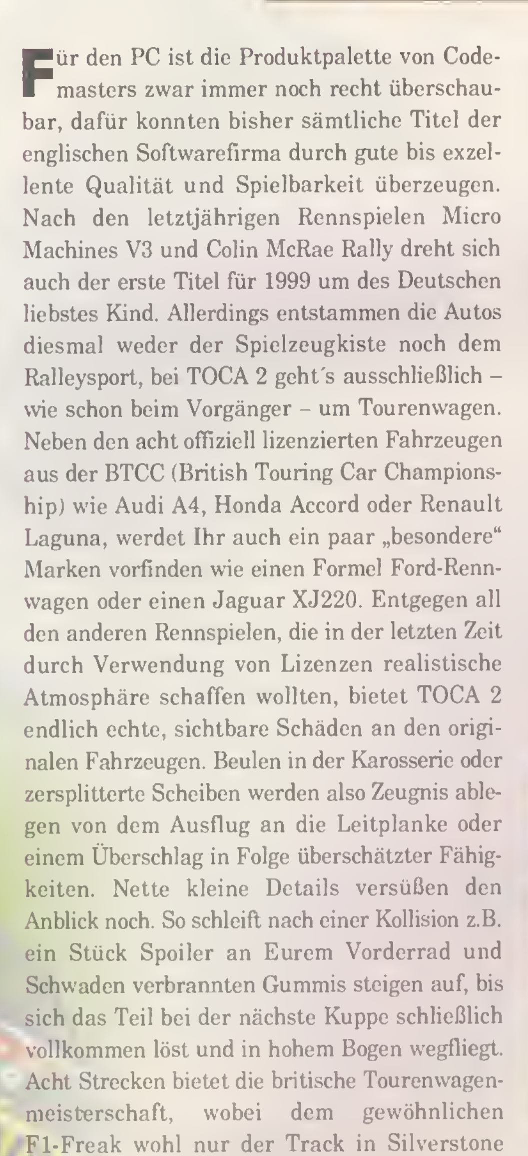


Jede Kurve wird erläutert



Eure Innenansicht wird durch die angeknackste Windschutzscheibe getrübt

TOCA 2
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Codemasters
Erscheinen geplant
1. Quartal '99



Für den PC ist die Produktpalette von Codemasters zwar immer noch recht überschaubar, dafür konnten bisher sämtliche Titel der englischen Softwarefirma durch gute bis exzellente Qualität und Spielbarkeit überzeugen. Nach den letztjährigen Rennspielen Micro Machines V3 und Colin McRae Rally dreht sich auch der erste Titel für 1999 um des Deutschen liebstes Kind. Allerdings entstammen die Autos diesmal weder der Spielzeugkiste noch dem Ralleysport, bei TOCA 2 geht´s ausschließlich – wie schon beim Vorgänger – um Tourenwagen. Neben den acht offiziell lizenzierten Fahrzeugen aus der BTCC (British Touring Car Championship) wie Audi A4, Honda Accord oder Renault Laguna, werdet Ihr auch ein paar „besondere" Marken vorfinden wie einen Formel Ford-Rennwagen oder einen Jaguar XJ220. Entgegen all den anderen Rennspielen, die in der letzten Zeit durch Verwendung von Lizenzen realistische Atmosphäre schaffen wollten, bietet TOCA 2 endlich echte, sichtbare Schäden an den originalen Fahrzeugen. Beulen in der Karosserie oder zersplitterte Scheiben werden also Zeugnis ablegen von dem Ausflug an die Leitplanke oder einem Überschlag in Folge überschätzter Fähigkeiten. Nette kleine Details versüßen den Anblick noch. So schleift nach einer Kollision z.B. ein Stück Spoiler an Eurem Vorderrad und Schwaden verbrannten Gummis steigen auf, bis sich das Teil bei der nächste Kuppe schließlich vollkommen löst und in hohem Bogen wegfliegt. Acht Strecken bietet die britische Tourenwagenmeisterschaft, wobei dem gewöhnlichen F1-Freak wohl nur der Track in Silverstone geläufig ist. Zusätzlich werden acht Bonus-Kurse geboten, die Euch in unterschiedliche Gegenden des vereinigten Königreichs entführen. Betrachtet man die hübsche und detaillierte Grafik, glaubt man mit dem Spiel eher einen Arcade-Titel vor sich zu haben als eine ausgewachsene Rennsimulation. Daß sich aber TOCA 2 mehr an den strategischen Piloten als an den blindwütigen Vollgas-Geber wendet, zeigen schon die ersten Runden mit den PS-starken Boliden, bei denen ohne vorausschauende Fahrweise und geschicktes Einbremsen in die Kurven kein Blumentopf zu gewinnen ist. Neben der, an der Realität orientierten Fahrphysik, sollen reichhaltige Tuningoptionen, klug zu timende Boxenstops und wechselnde Wetterverhältnisse zusätzlich die Spieltiefe erhöhen und das taktische Geschick fordern. Damit auch Einsteiger mehr Spaß mit den Tourenwagen haben, werden neben einem Anfänger-Modus ausführliche Strecken-Infos geboten, in denen jede einzelne Kurve (mit Ideallinie) exakt beschrieben wird. *sf*



Keine Kollision bleibt ohne Folgen

FALCON™ 4.0

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN

GameStar Falcon 4.0

92%

"Falcon 4.0 – Der derzeit beste Flugsimulator!"

MICHAEL SCHNELLE GAMESTAR 01/99

95%

"MicroProse setzt mit Falcon 4.0 die neue Höchstmarke für militärische Flugsimulationen!"

MÖLLENHOF

FLIGHTSIMULATOR.DE

FALCON 4.0

FALCON 4.0 setzt neue Maßstäbe, von F-16 Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampangen über der koreanischen Halbinsel.



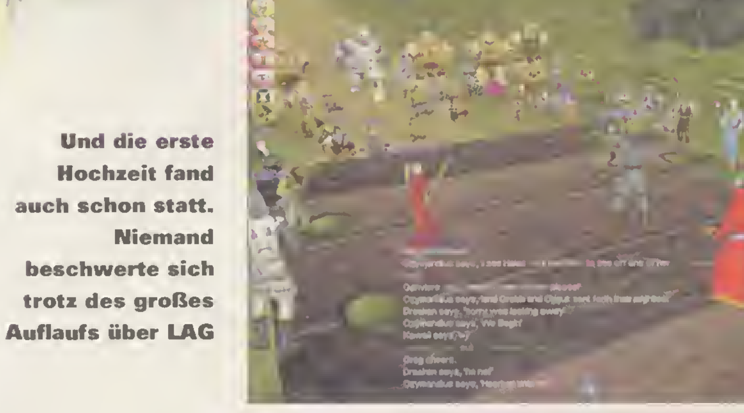
CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

Everquest

Lang, lang ist's her, daß wir von der neuen Online-Herausforderung berichteten. Nun scheint Everquest tatsächlich fertig zu werden...



Und die erste Hochzeit fand auch schon statt. Niemand beschwerte sich trotz des großes Auflaufs über LAG



Diese nette Gestalt ist ein größeres Problem



Die unterschiedlichen Rassen haben ihren besonderen Reiz

> **Everquest**
> Genre
> **Online-Rollenspiel**
> Hersteller
> **Sony Interactive**
> Erscheinen geplant
> **März '99**

Sollten die Versprechen eingehalten werden, muß Origin im nächsten Jahr um seine Einnahmen durch Ultima Online bangen. Everquest schickt sich aufgrund herausragender Grafik und einer rollenspielgerechten Engine an, der momentanen Nummer Eins den Rang abzulaufen. Der Betatest nähert sich seiner vierten Phase, an der sollen dann alle Spieler teilnehmen dürfen, die das Anmeldeformular ausgefüllt haben. Dieser Test soll in erster Linie dazu dienen, die Stabilität der Server unter großen Belastungen zu prüfen. Und natürlich haben sich die Programmierer das Ziel gesetzt, alle Bugs beseitigt zu haben, bevor es in die letzte Runde geht. Denn ursprünglich war die vierte Testphase bereits für Anfang Dezember geplant, wurde also nochmals verschoben. Das ganze Team arbeitet derzeit fieberhaft an der Beseitigung diverser kleiner Bugs am Client sowie der Serversoftware.

Bei einem Onlinespiel kann man bei Ableben des digitalen Alter Egos nicht einfach einen alten Spielstand hervorkramen, deshalb interessieren sich viele für die Auswirkungen gerade in Hinblick auf die Skillpunkte. Während es in Ultima Online einen oft empfindlichen Abzug auf die hart erarbeiteten Fähigkeiten gibt, wird es das voraussichtlich in Everquest immer geben. Dennoch sollen die Verluste in verschmerzbaren Regionen liegen. Da die Spielemechanik im Gegensatz zu Origins Konkurrenten eher auf Zusammenarbeit ausgelegt ist, werden sich die langfristigen Auswirkungen wahrscheinlich nur nach dem Release im täglichen Einsatz zeigen. Aber etwas anderes läßt hoffen: Stirbt ein Charakter, wird niemand dazu in der Lage sein, die sterblichen Überreste nach wertvollen Sachen zu durchwühlen. In anderen Online-Rollenspielen gilt das hemmungslose „Bestehlen" von Leichen nicht einmal mehr als Kavaliersdelikt, sondern gehört fast zum normalen Umgang. Bei Everquest hingegen ist dies von vonherein untersagt. Dieser Gedanke wird von den Programmierern konsequent weitergeführt: Ihr werdet gezielt Partymitgliedern die Erlaubnis zum Aufnehmen der Ausrüstung erteilen können. Anders sieht die Sache aus, wenn Ihr den berühmten „P(layer) v(ersus) P(layer)"-Schalter aktiviert habt. Danach kann der leblose Körper hemmungslos von jedem gefleddert werden. Da sich diese Funktion nur einmal aktivieren, doch niemals wieder deaktivieren läßt, sollte sich jeder diesen Schritt vorher gut überlegen.

Zu den Kosten gibt es nun erste Details. Derzeit wird darüber nachgedacht, das Spiel für umgerechnet 90 Mark zu verkaufen. Für unlimitierten Spielgenuß werden dann wahrscheinlich 10 Dollar monatlich anfallen. Sollten die Entwickler weiterhin so gut vorankommen, können Rollenspielsüchtige mit einer guten Internetverbindung voraussichtlich Ende März nächsten Jahres neue Welten erkunden. *mw*



Magie entfacht wahre Feuerwerke


MEDIUM
Your way to flavor.
Marlboro
MEDIUM
0,7/9

Darkstone

Ein Drache kriegt den Hals nicht voll – und ein Delphin sucht Drachentöter!


Da sage noch einer, Dungeons wären dunkel und von Monstern bewohnt!


Wir hätten gern zwei Spanferkel und ein Faß Bier!

Nachdem sich die Leute von Delphine in der ersten Hälfte der 90er Jahre als Spezialist für originelle Action-Adventures wie „Another World“ oder „Flashback“ profilieren konnten, gingen sie danach erstmal auf Tauchstation: Abgesehen von „Moto Racer“, dessen Name unter Sportsfreunden einen guten Klang besitzt, kam nichts mehr nach. Aber nun sind sie wieder dem Lockruf des Abenteuers verfallen! Kein Wunder, denn es gibt da einen Drachen namens Draak – und der hat beschlossen, daß ihm die Menschen auf die Nerven gehen, weshalb er das Antlitz der Welt von ihnen befreien möchte. Zur Ausführung des schäbigen Unterfangens hat er erstens jede Menge dämonische Unholde beschworen und zweitens den sogenannten „Monolith“ ins Leben gerufen, eine elementar böse Kraft, die über kurz oder lang jedermann versteinern wird.


Dieser Raum ist einfach zu klein für zwei...

Der Spieler ist demnach auserwählt, die Welt vor diesem grausigen Schicksal zu retten und die Versteinerung nach Daventry in das King's-Quest-Universum abzulenken. Nein, äh, sorry – dummes Zeug, falscher Film. Jedenfalls steht man nicht allein, weil mit Hilfe eines Komparsen eine Zweimann-Mini-Party gebildet werden darf. Zudem gibt es da noch sieben magische Kristalle, die gefunden und verschmolzen werden müssen, um sodann eine schlagkräftige Waffe gegen Draak zu sein.

„Darkstone“ erweckt den Eindruck, in eine Mischung aus „Diablo“ und „Hexplore“ zu sein, zumal das Hexplore-Rotationsfeature (mit der rechten Maustaste plus Seitwärtsbewegung dreht sich der Schirm um seinen Mittelpunkt) auch hier mit dabei ist. Vor- und Zurückfahren der Maus zoomt sogar das Bild. Die Direct 3D-kompatible Grafikengine sorgt für eine detaillierte Optik, der auch Transparenzeffekte und andere Spielereien nicht fremd sind.

Stolze 86 verschiedene Typen von Gegnern warten darauf, zu gewesenen Gegnern verarbeitet zu werden (ein simpler Klick auf den Feind genügt, um die Attacke zu starten), und immerhin 32 Zaubersprüche stehen bereit, um diese wohlgefällige Tätlichkeit zu unterstützen. Freilich muß man sie erst finden beziehungsweise kaufen; die Anwendung geschieht dann recht simpel durch Aktivieren eines Spells, der nun solange per echter Maustaste auf Widersacher (oder gegebenenfalls auch Freunde) losgelassen werden kann, bis man einen anderen Hokuspokus anwählt.

Zum guten Schluß sei noch verraten, daß das Programm im Sinne verbesserter Wiederspielbarkeit über einen automatischen Questgenerator verfügt – und daß im Muliplayer-Modus bis zu acht Drachentöter zusammen oder auch gegeneinander auf die Pirsch gehen dürfen. *jn*


Mit dieser Dame scheint man gut Pferde stehlen zu können

Darkstone
Genre
Echtzeit-Rollenspiel
Hersteller
Delphine/ Electronic Arts
Erscheinen geplant
1999



Rival Realms

"Endlich kommt ein würdiger Vertreter des Genres...", "Dabei ist Rival Realms um einiges umfangreicher, durchdachter und zudem motivierender als andere Titel. Das Spiel ist auch ein definitiver Hit für lange Multiplayer-Sessions im Netz."

SuperGames Hit 2-3/99 — 90% — 86%

"Da haben wir ja wirklich eine kleine Perle.", "Nicht zuletzt durch die stimmungsvolle Umsetzung ... stimmt die Motivation.", "Man möchte immer weiter spielen" POWER PLAY 1/99

...wo die Fantasie zur Wirklichkeit wird...

Betreten Sie die vom Krieg gezeichnete Welt von RIVAL REALMS. Schon Jahrhunderte lang wurde der Frieden dieses Landes durch zahlreiche Kämpfe zwischen Menschen, Elfen und Grünhäntern gestört.

Die Kämpfe wurden immer wilder. Nun kann es nur noch einen Sieger geben: Eine Rasse, die das gesamte Land beherrscht.

Nehmen Sie die Herausforderung an, und bringen Sie diesen epischen Krieg unter Ihre Kontrolle! Als Anführer einer der drei Rassen werden Sie mit RIVAL REALMS eines der abenteuerlichsten Computerspiele Ihres Lebens spielen.

- Ausgeklügeltes System mit Erfahrungspunkten und Upgrades je Einheit
- Speichern von einzigartigen Truppen zur Verwendung in späteren Spielen
- Drei Rassen mit eigener Charakteristik, Gebäuden und Truppen
- 60 Missionen
- 50 versch. Zaubersprüche, Formeln und Objekte
- Multiplayer-Unterstützung bis zu 8 Spieler über Netzwerk/Modem
- Leveleditor zum Erstellen neuer Szenarien
- Kämpfen Sie gegen 50 mystische Geschöpfe
- Interaktive Einführung mit Tips & Trainingsleveln

Komplett in Deutsch

CDR5064 DM 79,95*

GamesPower Pro
Der ultimative Spieleknacker



CDR... DM 39,95*

Entdecken Sie unbekannte Levels, manipulieren Sie gespeicherte Spielstände oder erstellen Sie auf einfache Weise Patches, die Sie an Freunde weitergeben können.



- Mit über 7000 Tips, Tricks und Lösungen zu Spielen für 21 Spiel-Systeme, z.B. PC, PlayStation, Nintendo, Amiga etc.
- Cheat-Finder 2.0: Finden Sie Cheats zu neuen Games einfach selbst heraus!
- Monatliche Updates über das Internet
- Erstellen Sie Patches, die Sie an Bekannte weitergeben können
- Einfaches Editieren von Dateien mit und ohne Hex-Editor

CDV Planetarium Pro
Ihr eigenes PC-Planetarium



CDR5065 DM 39,95*

Jetzt mit deutschsprachigem Handbuch

Features

- Echtzeit-Animation von über 260.000 Himmelskörpern
- Über 200 Fotos aus dem Hubble Space Telescope
- Ideal zum Lernen und Auffrischen

Endlich unversperrte Ansichten des Himmels von jeder gewünschten Position der Erde und zu jeder beliebigen Uhrzeit.

Betrachten Sie Galaxien, Kometen, Konstellationen und Planeten, die sich in Echtzeit auf dem Bildschirm bewegen oder verfolgen Sie die Sternenbewegungen von 1000 Jahren in wenigen Minuten!

Lernen Sie astronomische Fakten anhand von Fotografien aus dem **Hubble Space Telescope** der NASA oder nehmen Sie an dem Astro-Quiz teil.

CDV MusicMachine
Das virtuelle 8-Spur-Tonstudio



CDR5063 DM 34,95*

Features

- Recording Box
- Sound Import/Export
- Keine musikalischen Vorkenntnisse nötig
- Über 1500 Samples
- bis zu 4 HiFi-Stereo-Spuren

Mit der Maus wählst Du Samples aus der gewünschten Gruppe (z.B. Drum, Bass) und plazierst sie innerhalb der acht Spuren. Jetzt noch einige der hitverdächtigen Gesangs- und Rap-Parts dazu, Effekte an die richtigen Stellen, und fertig ist Dein erster Dance-Floor-Hit! Der fertige Mix läßt sich natürlich auch als WAV-File speichern, z.B. um eigene Audio-CDs zu brennen.

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Tel. 0721/97224-0
Fax 0721/97224-24
CDV Software
www.cdv.de

Shadow Company

Jagged Alliance in Echtzeit


Unsere Söldner sind im Einsatzgebiet gelandet


Ob unsere Mannen mit dem Boot verschwinden können?


In einem Tank fühlt man sich doch gleich viel sicherer

Nachdem sich die Fertigstellung von „Jagged Alliance 2“ immer weiter verzögert und sich Eidos' „Commandos“ beharrlich in den Verkaufscharts etablieren konnte, liefert I-Magic mit „Shadow Company“ im Frühjahr Nachschub für den PC-Berufssoldaten. Im Dienste der Privatfirma Granite seid Ihr der Kopf einer Söldnertruppe, die eine von Rebellen besetzte Raffinerie in Angola zurückerobern soll. Von Anfang an steht Euer Einsatz jedoch unter keinem guten Stern. Euer Team hat hohe Verluste zu beklagen, der Munitionsvorrat geht zur Neige und als Ihr den Sammelpunkt erreicht, bewahrheiten sich Eure schlimmsten Befürchtungen: Granite hat sämtliche Truppen abgezogen und Euch im Stich gelassen. Euer eigentlicher Auftraggeber will jedoch weiter mit Euch zusammenarbeiten, und so müßt Ihr Euch nun mit Euren Söldnern durch neun nichtlineare


Unser Team konnte gerade ein feindliches Gebäude in die Luft sprengen

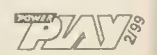

Mit einem Panzer als fahrbahren Untersatz können Eure Leute richtig aufräumen

Kampagnen kämpfen, wobei Ihr Eure Truppe aus einem Pool von 16 unterschiedlichen Charakteren zusammenstellen könnt. Jeder Soldat ist in der Lage, sich zu ducken, zu kriechen und zu klettern und verfügt zudem über individuelle Fähigkeiten (wie Stealth-Eigenschaften, Sprengstoff- und Waffenkenntnisse, Pilotenausbildung etc.). Neben einem reichhaltigen Waffensortiment – von Messern, Pistolen, Automatik- und Maschinengewehren bis hin zu Granaten, Landminen und Zeitbomben – wird Eure Ausrüstung so nützliche Utensilien wie Nachtsichtgeräte, Kevlar-Westen, Kameras oder Drahtschneider umfassen. Selbst die Munition (Dum-Dum-, Explosiv- oder panzerbrechende Geschosse) für die Knarren Eurer Kämpfer dürft Ihr bestimmen. Natürlich werdet Ihr die entsprechenden finanziellen Mittel benötigen, damit Ihr Euch luxuriöseres Equipment leisten könnt. Immerhin lassen sich durch den Verkauf von erbeuteten Gegenständen Eure Geldreserven wieder aufbessern. Auch verschiedene Vehikel, darunter Boote, Helikopter, Panzer, Autos und Schneemobile können von den Söldnern als Fortbewegungsmittel genutzt werden.

Als Kommandant werdet Ihr nicht nur für die Auswahl der Teammitglieder und deren Ausrüstung sowie für die korrekte Durchführung der Mission verantwortlich sein, sondern bestimmt obendrein, wo die Squad abgesetzt und wieder aufgelesen wird, und ob der Einsatz am Tag oder in der Nacht stattfinden soll.

Optisch will man den Spieler mit einer superben Grafik inklusive vielfältiger Locations, Wetter- und Spzialeffekten beeindrucken – der Besitz einer 3D-Beschleunigerkarte ist allerdings Grundvoraussetzung, damit Ihr Euch diesem in Echtzeit ablaufenden Taktikspektakel überhaupt widmen könnt. Die Anhänger von Multiplayer-Matches kommen ebenfalls nicht zu kurz: Bis zu 16 Spieler dürfen voraussichtlich Ihr Können im lokalen Netzwerk oder via Internet unter Beweis stellen. *cis*

Shadow Company
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
I-Magic
Erscheinen geplant
Frühjahr '99





Guillemot
CHIP PRODUKT des Monats Dezember 1998
CHIP-Urteil sehr gut (1,00) 12/98
AWARD PC Games 11/98
PC go! 11/98 sehr gut
EMPFEHLUNG PC Direkt 11/98
PC go! 9/98 TESTSIEGER
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
PHOENIX, der REST IST ASCHE!
Außergewöhnliche 2D Qualität
Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
100 Mhz / 128-Bit Architektur.
100% Hardwarebeschleunigung.
Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick
Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo2 ™ Technologie basierend.
100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.
AGP
16MB SGRAM
PCI
GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020
www.guillemot.com

Sim City 3000

Der ultimative Städtebauer demnächst wieder in voller Aktion!


Die U-Bahn ist jetzt von anderen Untergrundnetzen getrennt, was die Übersichtlichkeit sehr erhöht


Der Architektur-Editor ermöglicht das bequeme Basteln eigener Gebäude

Sim City 3000
Genre Städtebau-Sim
Hersteller Maxis/Electronic Arts
Erscheinen geplant Frühjahr '99


Ein Fusionskraftwerk direkt neben dem Flughafen? Wenn das mal gut geht...

Selten hat ein Spiel schon vor der Geburt soviel erlebt, wie die aktuelle Neuauflage des urbanen Simulations-Klassikers von Maxis: Zuerst sollte das Game in grafischer Hinsicht eine Art Weiterentwicklung von „Streets of Sim City" werden, dann geriet Maxis in schwere See und wurde von Electronic Arts aufgekauft. Lange Zeit hörte man nichts mehr vom Projekt, und als die Hersteller dann doch wieder in die Öffentlichkeit gingen, da war „Sim City 3000" plötzlich nur noch eine vorsichtige Weiterentwicklung der 2000er-Version – mit runderneuertem Outfit und einigen Verbesserungen im Detail. Zum Glück, möchte man beinahe sagen, denn der erste Entwurf war zwar gewissermaßen visionärer, hätte aber auch sehr leicht in die Hose gehen können.
So hingegen bekommt der Spieler weitgehend das, was er schon kennt, und das ist bei einem Titel wie diesem ja nicht eben wenig. Zumal das ganze Gebäude natürlich mit einfühlsamem Pinselstrich renoviert wurde: Die Stadtansicht hat jetzt tatsächlich vier Seiten (ist also wirklich dreidimensional), mit dem Problem der Müllentsorgung wurde eine völlig neue Facette in das Simulationsgeschehen aufgenommen, und man darf nun überschüssigen Strom sowie entbehrliche Wassermengen an Nachbarstädte verkaufen. Sehr sinnvoll schienen uns auch einige Erleichterungen im Gameplay zu sein: Man muß sich z.B. nicht mehr in jedem Einzelfall um die Stromversorgung kümmern, stattdessen wird geschlossene Bebauung (auch über Straßen hinweg) automatisch mit Energie versorgt, solange ausreichende Kraftwerkskapazität vorhanden ist. Nur bei größeren Entfernungen ist nach wie vor der Bau von Leitungen erforderlich. Im übrigen aber funktioniert das Spiel wie seine Fans es mögen und lieben: Als Bürgermeister einer neu zu gründenden Stadt in zufällig erstelltem Terrain (oder als Verwalter in einem speziellen Szenario) ist man mit einer gewissen Menge Geld ausgestattet und weist Zonen für Handel und Industrie sowie für die Wohnbevölkerung aus. Dort siedeln sich dann selbsttätig die Sims an und bauen ihre Häuser. Schon bald wird das Netzwerk der Abhängigkeiten komplex und schwierig – Steuern füllen das Stadtsäckel, Infrastruktur wie Straßen und Bahnen sorgen für die nötige Mobilität der Sims, Freizeit- und Kultureinrichtungen für ihr Wohlergehen.
Aber der Teufel hockt im Detail: Was tun, wenn Stadtviertel unattraktiv werden, weil sie im Zuge der Bautätigkeit an den Rand des Geschehens gedrängt wurden? Oder wie reagieren, wenn die Kriminalitätsrate dort steigt und die Gegend zu verslumen droht? Diese und andere Probleme einer wachsenden Gemeinde machen denn auch für viele den eigentlichen Reiz des Spiels aus – demnächst dürfen wir ihm wieder erliegen. *jn*

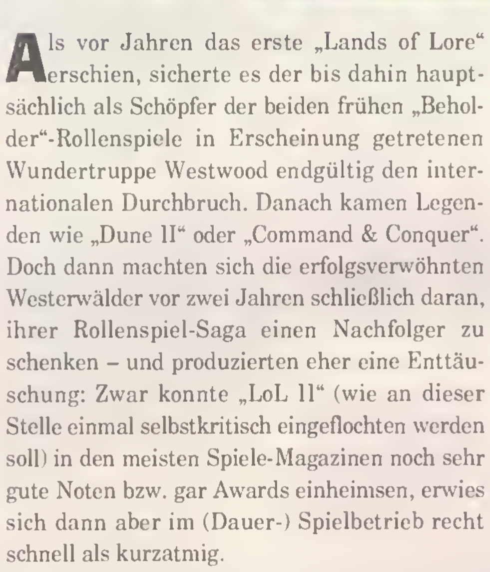


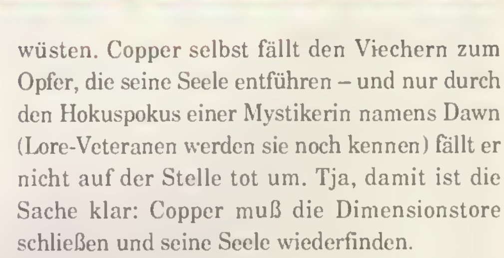


Ein Ausschnitt der Stadt in verschiedenen Zoomstufen

Lands of Lore III
Unbeseelt heißt

Westwood stöbert wieder in feuchten Kellern – und ein Rollenspiel geht in Serie





Stimmungsvolle Szenen sollen den Spieler verzaubern



Die Grundausstattung jedes Fantasy-RPGs: ein traditionelles Skelett



Ach, du Feuer!

Lands of Lore III
Genre
Echtzeit-Rollenspiel
Hersteller
Westwood
Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Als vor Jahren das erste „Lands of Lore" erschien, sicherte es der bis dahin hauptsächlich als Schöpfer der beiden frühen „Beholder"-Rollenspiele in Erscheinung getretenen Wundertruppe Westwood endgültig den internationalen Durchbruch. Danach kamen Legenden wie „Dune II" oder „Command & Conquer". Doch dann machten sich die erfolgsverwöhnten Westerwälder vor zwei Jahren schließlich daran, ihrer Rollenspiel-Saga einen Nachfolger zu schenken – und produzierten eher eine Enttäuschung: Zwar konnte „LoL II" (wie an dieser Stelle einmal selbstkritisch eingeflochten werden soll) in den meisten Spiele-Magazinen noch sehr gute Noten bzw. gar Awards einheimsen, erwies sich dann aber im (Dauer-) Spielbetrieb recht schnell als kurzatmig.

Egal und Schnee von vorgestern, denn jetzt steht der dritte Teil vor der Vollendung, und damit sollen neue Maßstäbe gesetzt werden. Das fängt schon mal mit einer durchaus originellen Story an: Held des Spiels ist ein gewisser Copper LeGre, der in seiner Heimat Gladstone die Rolle des Underdogs innehat, obwohl (oder gerade weil?) er ein illegitimer Verwandter des Königs ist.

In dieser unerfreulichen, aber wenigstens stabilen Situation reitet der Magier von Gladstone zu seinen Ahnen, nicht ohne einen verwirrten Lehrling zu hinterlassen, der im Zuge der Ereignisse einen magischen Spiegel zerbricht und auf diese Weise Dimensionstore zu fünf verschiedenen, bizarren Welten öffnet. Dummerweise erhält so ein Rudel übler Monsterhunde Gelegenheit, die bis dahin friedliche Gegend zu verwüsten. Copper selbst fällt den Viechern zum Opfer, die seine Seele entführen – und nur durch den Hokuspokus einer Mystikerin namens Dawn (Lore-Veteranen werden sie noch kennen) fällt er nicht auf der Stelle tot um. Tja, damit ist die Sache klar: Copper muß die Dimensionstore schließen und seine Seele wiederfinden.

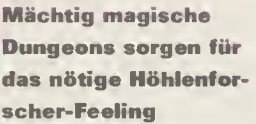
Seine Reise führt in wahrhaft seltsame Gefilde, denn unter den erwähnten fünf Welten befinden sich beispielsweise das gruselige Totenreich, ein von Aliens bewohnter fremder Planet und sogar eine durch Atomexplosionen zerstörte Erde. Ob dieser kleine Ausflug zur Science Fiction in das ansonsten Fantasy-orientierte LoL-Universum paßt, wird sich dann am lebenden Objekt noch zeigen, für ein wenig frischen Wind dürfte er aber allemal gut sein.

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern verlangt der dritte Teil der Serie keine frühe Festlegung dahingehend, wie man seinen Charakter spielen will.



Diese etwas esoterische Gegend befindet sich gar auf einem Alien-Planeten!

Lore III
nicht verloren

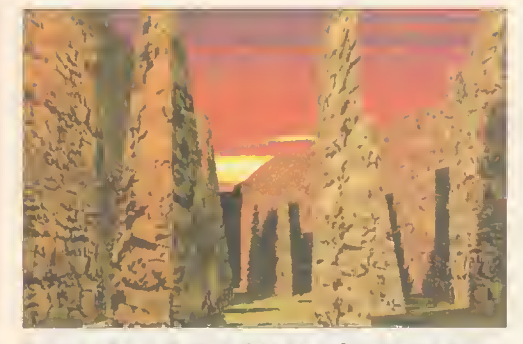



Mächtig magische Dungeons sorgen für das nötige Höhlenforscher-Feeling



Wow, wenn das mal nicht der Tempel des Todes ist!

Stattdessen sorgt ein Gildensystem wie bei der ebenso unvergessenen wie unvollendeten „Amber"-Trilogie von Thalion dafür, daß man sich nach einer gewissen Eingewöhnungszeit durch Gilden-Mitgliedschaft für eine Profession entscheidet: Krieger, Zauberer, Priester oder Dieb –



Durch diese hohle Gasse... kommt der Wicht mitnichten nicht!

Euer Schicksal liegt allein in Euren Händen. Übrigens werden in den Gilden nicht nur Berufe gelehrt, sondern auch die entsprechenden Utensilien verkauft. Waffen gibt es also praktisch nur bei den Kriegern, Zaubersprüche hauptsächlich bei den Magiern und so weiter.

Noch in einem anderen Punkt beschreitet „LoL III" neue Wege, denn man kann in eben diesen Gilden einen sogenannten „Familiar" anheuern. Dabei handelt es sich um einen übernatürlichen Begleiter, der nicht als Partymitglied angesehen werden sollte (schließlich bricht Copper allein durchs Unterholz) und auch nicht direkt gesteuert werden kann, aber doch nützlich ist. Solche Familiars sorgen beispielsweise für Eßbares, sie kundschaften Wege aus, sammeln Mana für die Zauberer und können sogar auch kämpfen und getötet werden. Schon der Vorgänger ließ sich mit einer kontextsensitiven Maus und wenigen Klicks ziemlich eingängig steuern, und dieses geschickte System wird hier mit kleinen Verbesserungen beibehalten. An der Optik wurde sogar recht kräftig gefeilt; manche Effekte wie u.a. Feuer, sehen sogar außergewöhnlich realistisch und schick aus. Das gilt ebenfalls für die voxelbasierten Charaktere und Monster, allerdings muß einschränkend gesagt werden, daß die hier im Heft natürlich nicht sichtbaren Animationen nach derzeitigen Maßstäben allenfalls noch okay sind. Soweit eine 3D-Karte verwendet wird, soll das Game übrigens schon auf kleinen 166er-Rechnern gut laufen.

Insgesamt warten ca. 60 NPCs darauf, von Copper angesprochen zu werden, 65 auf zwölf verschiedene Sparten verteilte Spells gilt es zu entdecken, und zum guten Schluß haben die Entwickler sogar als Neuheit noch etliche alchimistische Kräuter und Pülverchen eingebaut. Fehlt eigentlich bloß ein Zauber, der bewirkt, daß das Game holterdipolter fix und fertig vor uns liegt... *jn*



Na Süße, wie wär's mit uns beiden?



Ich habe vier Arme, bin aber sonst ein netter Kerl



In diesen kalten Wintertagen kommt ein warmer Kamin gerade recht



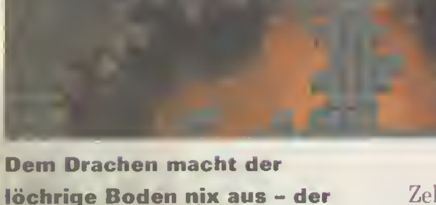
Silver

Cherchez la femme – die französische Lieblingsbeschäftigung bekommt hier eine neue Bedeutung...


David probiert gerade seinen neuen Special-Move an den Monstern des Sumpf-Waldes aus

Die Story dieses brandaktuellen Action-Rollenspiels von Infogrames läßt sich ganz gut in einem einzigen Satz zusammenfassen: Davids Frau Jennifer wurde vom üblen Silver entführt – David jedoch will sie wiederhaben und hetzt ihr hinterher. Na ja, wahrscheinlich war er noch nicht lange verheiratet...

Wie auch immer: Man stelle sich grundsätzlich ein Spiel vor, das wie „Final Fantasy VII" aussieht, dessen Gameplay aber eher an „Diablo" erinnert. Obwohl die Story am Anfang relativ stringent verläuft (man wird Zeuge der Entführung und rennt den Bösewichten für ein Weilchen hinterher), hat man später im Spiel doch recht viel Freiraum in seinen Entscheidungen. Das soll nun wiederum nicht heißen, daß man seine grauen Zellen großartig anstrengen müßte – im Gegenteil „Silver" ist an sich ein sehr gradliniger Hack & Slay-Titel ohne viel Rätsel, wie „Diablo" eben auch. In einem Punkt allerdings unterscheiden sich die beiden Spiele aber doch, denn das Kämpfen will hier gelernt sein. Ein einfacher Klick auf den jeweiligen Gegner reicht nicht, stattdessen wird gewissermaßen 1:1 mit der Maus geprügelt.


Dem Drachen macht der löchrige Boden nix aus – der kann fliegen!

Ein fetziger Seitwärtsschwung bedeutet also einen Querschlag mit dem Schwert, ein Mausvorstoß nach vorn läßt auch den Kämpfer am Schirm todesmutig vorspringen und so weiter. Im Laufe des Spiels lernt man dann übrigens auch noch ein paar Special Moves...

In der Praxis funktioniert das alles sehr handlich, zumal ein eingebautes Tutorial vor die Entführungs-Action geschaltet ist, so daß das eigentliche Spielgeschehen erst gestartet wird, wenn man sein Schwert einigermaßen beherrscht. Auch der Rest der Steuerung kommt uns ziemlich eingängig vor: Das Inventory wird mit dem rechten Mausohr gestartet, ein Linksklick auf den Screen bewegt die aus bis zu drei Personen bestehende Party dorthin – und beim Doppelklick ist Rennen angesagt.

Besonders erfreulich fanden wir, daß die Hersteller viel Wert darauf legen, das Spiel auszubalancieren. Will sagen: Wer am liebsten mit Magie um sich schmeißt, kann das tun und wird dabei erfolgreich sein. Wer sich stattdessen lieber durch die Feinde hackt, hat ebenfalls seinen Spaß und wird Jenny befreien können. Und wer schließlich glaubt, daß Reden und Erforschen die Dinge sind, die einem weiterhelfen, der stellt schon bald fest, daß er Recht hat. Apropos Magie: Der Hokuspokus sieht ausgesprochen beeindruckend aus und gliedert sich in acht


Auch der Umgang mit Blitzen will gelernt sein

Rache für Jenny





In diesem Kampf setzt es buchstäblich heiße Ohren!



Wow, was für ein ungemütliches Plätzchen!

Bereiche wie z.B. Feuer-, Eis- oder Lebensmagie. Sehr interessant übrigens die Idee mit der Zeitmagie – auf diese Weise lassen sich etwa Feinde verlangsamen oder die eigenen Jungs beschleunigen. Abgesehen von den regelrechten Spells existieren aber auch etliche magische Gegenstände. Unser Liebling ist das Unsichtbarkeits-Amulett, mit dem die Helden nur noch einen verschwommenen Umriß produzieren – etwa so wie die romulanischen Kreuzer bei „Star Trek".
Während der Kämpfe darf man sich ganz nach Wunsch entweder auf die Steuerung der Hauptfigur konzentrieren (während die bis zu zwei Kumpel unter der KI-Fuchtel des Rechners stehen) oder nach Art der Echtzeitstrategien per Mausrahmen alle Charaktere anwählen und geballt in die Auseinandersetzung schicken. Nur beim Speichern waren die Programmierer knauserig, denn ähnlich wie bei „Final Fantasy VII" lassen sich nur an ganz bestimmten Orten Savestände anlegen – allerdings ist das ausgrsprochen atmosphärisch gemacht, denn man trifft dabei auf einen Schriftgelehrten, der als Chronist fungiert und dem Spieler erklärt, er würde sich jetzt alle wichtigen Dinge notieren.



Schnell weg aus dieser Stadt!

Die vorgerenderten Szenerien, in denen sich die Helden dann tummeln, bestechen schon jetzt durch Detail- und Fantasiereichtum, sehen aber immer dann besonders schön aus, wenn zusätzlich noch Animationen mit von der Partie sind – Wasserfälle oder dergleichen. Einige hübsche optische Effekte wurden ebenfalls bedacht; so hüpfen beispielsweise geworfene Bomben nach dem Aufprall noch ein Stückchen weiter, bevor sie dann explodieren. Ähnliches gilt für Pfeile – da kann es aber auch sein, daß sie sich in den Untergrund bohren und steckenbleiben, falls der weich genug ist.
Das Game arbeitet übrigens mit dem Software-Renderer; 3D-Karten werden zwar unterstützt, doch macht sich das nur in einem automatisch applizierten Gouraud-Shading bemerkbar. Die Hersteller versprechen 270 verschiedene Räume mit über 50 Hauptcharakteren und an die 80 Monster- bzw. Feindessorten. Und das Beste wie immer zum Schluß: Die geplante Lokalisierung dürfte von allerfeinster Qualität sein, wurden doch z.B. die deutschen Stimmen von Nicholas Cage und Meg Ryan engagiert... *jn*



Silver
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Infogrames
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

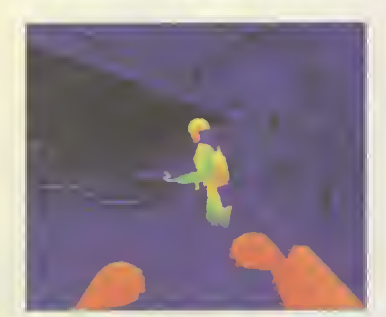
Aliens vs.

Im Körper

Blanken Terror verspricht die Ego-Ballerei aus dem Hause Rebellion



Das Alien brennt zwar, stellt uns aber immer noch nach



Als Predator haben wir einen Marine aufgespürt



Umringt von gleich drei Predatoren, können wir schon mal unser Testament machen

In Comics und in Kartenspielen treiben sie schon längst gemeinsam ihr Unwesen, und dank Rebellion und Fox Interactive steht auch bald den Actionspielern die ultimative Herausforderung bevor: In „Aliens vs. Predator" treffen zum ersten Mal in einem PC-Titel die beiden wohl gefährlichsten Kreaturen, die Hollywood jemals auf die große Leinwand losgelassen hat, aufeinander.
Das Besondere an diesem neuen Ballerspektakel aus der Ich-Perspektive ist, daß Ihr quasi in die Körper dreier grundverschiedener Rassen schlüpfen könnt. Je nachdem, welchen Charakter Ihr gewählt habt, wird sich dies nicht nur generell auf das Gameplay auswirken, sondern auch auf die Abschnitte (das fertige Spiel soll über 50 Level beinhalten), durch die Ihr Euch kämpfen müßt. Bestreitet Ihr das Spiel als Marine, so ist dieser Modus mit einem herkömmlichen Ego-Shooter vergleichbar. Eure Aufgabe wird dann darin bestehen, von einem Außenposten der menschlichen Zivilisation, in dem sich sowohl Aliens als auch mehrere Predatoren herumtreiben, zu entkommen. Der Spieler kann dabei die obligatorischen Power-Ups wie Medikits oder Panzerung aufsammeln, während er auf die Anzeige und Signale seines Bewegungsmelders achtet.

Ferner wird sein Waffenarsenal, welches zu Beginn nur aus einer Pulse-Rifle besteht, im fortgeschritteneren Spielverlauf durch weitere Wummen (wie Flammenwerfer, Smart-Gun und Granatwerfer) aufgestockt.
Als Soldat zu überleben, soll selbst für einen eingefleischten Ego-Shooter-Freak zu einem schwierigen Unterfangen werden. Schließlich hatte ja schon Arnold Schwarzenegger mit einem Predator so seine Probleme. Anhand einer „Marines"-Demo-Version konnten wir uns ferner davon überzeugen, daß sich die Aliens wirklich mörderisch schnell bewegen. Die Möglichkeit, diese unheimlichen Wesen aus einer fremden Welt mit gezielten Schüssen auszuschalten, ist somit recht gering, da Ihr gleichzeitig den teilweise ziemlich überraschenden Angriffen der Biester ausweichen müßt. Eine ebenfalls nicht zu unterschätzende Gefahr stellen die Facehugger dar, da man diese kleinen Krabbler bei spärlicher Beleuchtung nur sehr schwer orten kann – von der Schrecksekunde, wenn einem ein solches Vieh ins Gesicht springt und damit Euren Fluchtversuch vorzeitig beendet, ganz zu schweigen. Habt Ihr außerdem ein Alien eliminiert, solltet Ihr mit dem säureartigen Blut der sterbenden Kreatur nicht in Berührung kommen, da diese Substanz schnell ein Loch in Eure Schutzweste brennt und Euren Gesundheitszustand drastisch verschlechtert.



Die Aliens bewegen sich mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit

Predator des Feindes



Bei diesen Typen sollte man lieber den Rückzug antreten



Auch dieses Alien ist – im wahrsten Sinne des Wortes – Feuer und Flamme



Geht Ihr andererseits als Predator auf die Pirsch, profitiert Ihr von den Stealth-Fähigkeiten und der enormen Körperkraft. Selbstverständlich werdet Ihr die aus den beiden Filmen bekannte Tarnvorrichtung aktivieren können und verfügt weiterhin über das Schultergeschütz mit halbautomatischer Zielsuchfunktion. Außerdem erlegt Ihr Eure Beute mit so einfallsreichen martialischen Geräten wie Wurfscheiben, einer Pistole, am Handgelenk befestigte Klingen oder einer futuristischen Knarre, die Speere verschießt.

In der Rolle des Aliens seid Ihr dagegen selbst eine lebende Waffe. Ausgerüstet mit rasiermesserscharfen Klauen, einem Greifschwanz sowie alles zermalmenden Fängen, müßt Ihr Euch gegen die Marines und die Predatoren wehren. Auch werdet Ihr Euch an Wänden und Decken sowie durch Lüftungsschächte fortbewegen und Euer nächstes Opfer mit Hilfe der speziellen Sinnesorgane eines Aliens ausfindig machen.

Obwohl mit einer von Rebellion selbst entwickelten Engine realisiert, wird sich „Alien vs. Predator“ in technischer Hinsicht keinesfalls hinter den mit der Unreal- oder Quake2-Engine programmierten Shootern verstecken müssen. Verschiedenfarbige Lichtquellen erhellen die Szenerie, Wasseroberflächen kräuseln sich, sobald der Spieler hindurchwatet und Einschußlöcher in Wänden werden ebenso dargestellt wie der durch Granaten oder von dem Blut der Aliens in einer Region angerichtete Schaden. Darüber hinaus registriert das Programm, welches Körperteil des Kontrahenten getroffen wurde. Verliert ein Alien zum Beispiel seine Beine, so ist es immer noch in der Lage, sich kriechend fortzubewegen. Akustisch werten treibende Audio-Tracks und die Original-Geräusche aus den Filmen – von den Knurrlauten des Predators bis hin zu den authentischen Waffensounds – das martialische Geschehen auf. Die mit nervenzerreißender Spannung gewürzte Atmosphäre von „Alien vs. Predator“ ist jedenfalls dafür prädistiniert, einem während des Spiels den Atem zu rauben. Einen Multiplayer-Modus will man ebenfalls integrieren, wobei es einem dann selber überlassen bleibt, ob man als Mensch oder Angehöriger einer der beiden Alienrassen ein Deathmatch- oder Coop-Spiel bestreitet. *cis*

Ausnahmsweise ist einmal kein Feind zu sehen



Wir haben einen Predator im Visier – aber leider hat er uns auch entdeckt

Aliens vs. Predator
Genre
Action
Hersteller
Rebellion/ Fox Interactive
Erscheinen geplant
März '99

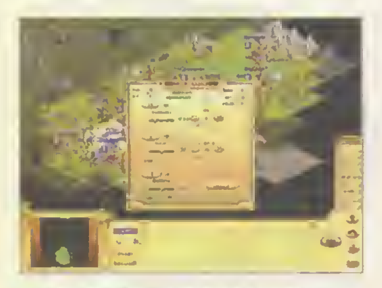


Civili
Call To

Der Ruf zur Macht schallt über sieben Jahrtausende hinweg, und lockt mit tausend neuen Versprechungen



Landschaften in verbesserter Isografik wollen erforscht und besiedelt werden, die Einheiten bewegen sich animiert und sind mit typischen Sounds versehen



Zu allen Aktionsbereichen lassen sich übersichtliche Steuerflächen aufrufen



Heimtückische biologische, elektronische oder religiöse Angriffe verändern der Lauf der Geschichte

Civilization: Call To Power
Genre
Strategie
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Eines der größten Strategiespiele der Geschichte – für manche das allergrößte: Civilization. Gerade in seiner Fortsetzung sorgte es für nahezu unlimitierte Spielfreuden. Kaum ein anderes Spiel kann man so oft genießen, da sich jede Partie anders entwickelt. Selbst wenn man einmal seine Lieblingsstrategie gefunden hat, ist keinesfalls vorauszusehen, wie die Computergegner sich benehmen, wo die besten Rohstoffe versteckt sind, welche kleinen Zufälle den wissenschaftlichen Fortschritt mitbestimmen und wie schnell die eigene Expansion an natürliche oder militärische Grenzen stößt. Trotz aller Faszination, die das Ausnahmespiel verbreitet, merkt man ihm inzwischen sein Alter an. In der Zeit der Actionstrategie und der 3D-Grafikorgien nimmt sich die simple Isoperspektive mit verschiebbaren Bitmap-Sprites darauf etwas altbacken aus. Dazu kommen die leichten Schwächen im Spiel selbst. Sogar für den eingeschworenen Rundenstrategen wird das Micromanagement gegen Ende einer Partie zur Qual. Runde für Runde müssen alle Städte abgeklappert werden, da an eine Bauliste nicht gedacht wurde. Wartende Militäreinheiten gilt es zu befehligen, Arbeiter innerhalb der Stadtbildschirme zu verschieben, Feinjustierungen vorzunehmen, um am Ende eine schmale Überlegenheit über die Gegner zu erringen. Wir finden also vielerlei Verbesserungsmöglichkeiten, die den Millionenseller noch besser; aufregender und spannender machen könnten. Und genau das haben sich auch die Entwickler im Hause Activision gedacht. Durch eine Vereinbarung mit Microprose ist es nun möglich geworden, munter an Verbesserungen zu werkeln.

Der Ruf zur Macht

Die Landschaft erinnert noch ein wenig an das bekannte Vorbild, dagegen sind alle Icons, etwa für Städte oder Bodenschätze, dem aktuellen „Designgeschmack" angepaßt worden. Die mobilen Einheiten sind sogar 3D-animiert, das trägt tatsächlich zur Atmosphäre bei. Selbst für aktive Spieler, machten die Entwickler zwei Hauptstrategien aus: die diplomatisch-wissenschaftliche und die brutal-militärische. Während die eine auf den friedlichen Spielsieg hinwirkt, kommt die andere durch stumpfe Vernichtung sämtlicher Konkurrenten zum Ziel. Beide Strategien, und auch ihre Mischformen, werden bei Call To Power durch neue Erfindungen (Nano-



Der Stadtbildschirm ist zu einem verschiebbaren Pop-Up-Fenster geworden



zation
Power



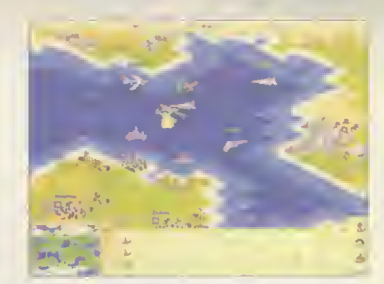
Eines der größten (und letzten) Weltwunder ist der Aufzug ins Weltall

Fabrik, Computerlabor), Weltwunder (Gutenbergs Bibel, Sphinx, Hollywood) und vor allem neue Einheitentypen bereichert. Schon zu Anfang des Spiels steht der Sklaventreiber bereit, der auch ohne kriegerischen Angriff Einwohner fremder Städte entführen und als Arbeitskräfte nach Hause bringen kann. Das endet mit Einführung der Gleichberechtigung, die wiederum durch eine spezielle Einheit durchgeführt wird. Man kann dem Gegner Priester auf den Hals hetzen, die seine Städte missionieren, so daß diese fleißig Gold spenden. In späten Stadien lauern Euch Ökoterroristen, Computervirenhacker und Tele-Evangelisten auf. Sogar Anwälte könnt Ihr Eurem Gegner vorbeischicken, eine wirklich furchtbare Waffe! Ihr seht, Kriege lassen sich also auch auf neue, ungewöhnliche Weise ausfechten.

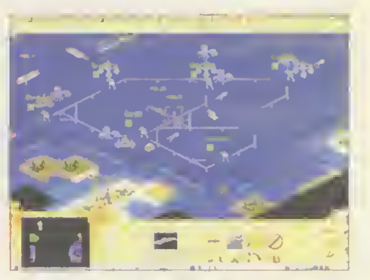


Neue Horizonte

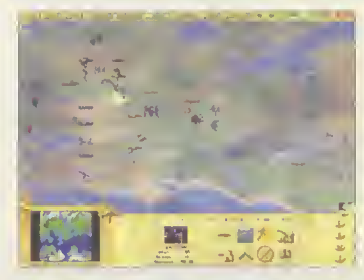
Trotz aller Spieloptionen kam es in Civilization 2 gegen Ende einer Partie immer wieder zu Längen, da an weitere, mühelose Ausbreitung nicht mehr zu denken war und jeder Fortschritt millimeterweise erkämpft werden mußte. Call To Power schafft hier Abhilfe: Weil die Entwicklung der Menschheit hier durch sieben Jahrtausende begleitet wird, steht mehr Zeit für die Antike und die Entwicklung der technischen Gesellschaft zu Verfügung. Im letzten Jahrtausend, dem dritten unserer Zeitrechnung, kommen neue Optionen ins Spiel. Der Planet Erde ist zu 70% von Wasser bedeckt. Kein Problem. Mit Entdeckung der ozeanischen Technologie wird der Bau von Städten, das Fördern von Rohstoffen und die Ausbreitung in neue, riesige, fruchtbare Siedlungsräume möglich. Erst damit könnt Ihr mit größerem Schwung die finalen Megaprojekte in Angriff nehmen. Der nächste logische Schritt ist die Besiedelung des Weltraums. Raketentechnologie vorausgesetzt, könnt Ihr Basen und Raumstationen bauen, die zum einen Eure Bevölkerung vergrößern und neue Rohstoffe im Asteroidengürtel erschließen, zum andern erweiterte militärische Optionen eröffnen. Im Gegensatz zur Erdoberfläche können Units im Orbit riesige Strecken in kürzester Zeit zurücklegen und so gewaltige Blitzangriffe auf feindliche Städte durchführen. Klar, daß ganz neue submarine und orbitale Einheiten wie Weltraum- und Meeresingenieur, Tarn-U-Boot, Meteoritenbomber oder Raumschlachtschiffe zur Verfügung stehen. Der friedliche Spieler wird sich aber an die größte aller wissenschaftlichen Herausforderungen wagen: die Alien-Chromosomen zu erforschen und fremdes Leben auf die Erde zu bringen. Zusammen mit neuen Regierungsformen wie Theokratie, Öko-Utopie oder virtueller Demokratie stehen also zahllose Finessen auch für Multiplayer zum Ausprobieren bereit. *fe*



Luftschlachten werden jetzt, voll animiert, zum strategischen Extravergnügen



Im Ozean warten unermeßliche Schätze – und endloser Besiedelungsraum



Die Erdumlaufbahn bietet die dritte Ebene der Besiedelung



Pizza Syndicate

Syndigen was das Zeug hält – mit Kalorien oder Knallorien!


Noch ist unsere Pizzeria öd und leer...


...doch bald schon trudeln die ersten Gäste ein!

Pizza Syndicate
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
Software 2000
Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Sydney in der höchsten Zoomstufe

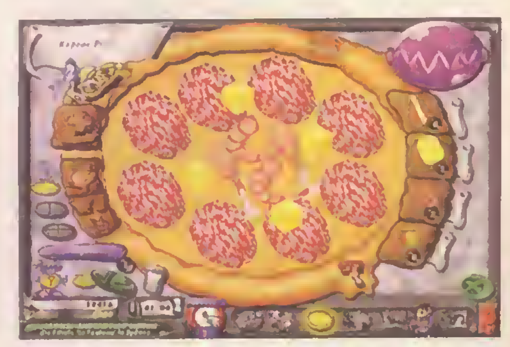
Die grundsätzliche Idee vom digitalen Pizza-Bäcker ist einfach zu cool, als daß die Jungs von Software 2000 die Gelegenheit auslassen konnten, ihrem inzwischen fünf Jahre alten Frühwerk „Pizza Connection" ein gereiftes Altersmonument folgen zu lassen. Wobei es hier nach wie vor frisch zur Sache geht: Die Fladenmacher nehmen nichts wirklich ernst, sich selbst am wenigsten.

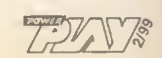
Das Spiel zeichnet sich in erster Linie dadurch aus, daß jeder so damit umgehen kann, wie er es am liebsten mag. Wer auf Missionen steht, bekommt sie auch – und darf in allen großen Städten dieser Welt eine Aufgabe erfüllen. Diese Jobs sind sehr abwechslungsreich; mal geht es um möglichst gediegene und geschmackvolle Ausstattung der Lokale, mal kommt es eher auf frische Zutaten an, und mal muß man schon zu fiesen Methoden greifen, um die alteingesessene Konkurrenz zu diskreditieren.

Liebhaber von langfristigen oder auch gar keinen Zielsetzungen dürfen ihre Kalorien-Imperien ebenfalls aufziehen, und wer sich mit einzelnen Aspekten (Personalmanagement, Möblierung, Preisgestaltung etc.) nicht anfreunden kann, mag sie einer Automatik überlassen, um sich auf den Spaß an der Freud zu konzentrieren.

Der ist natürlich vor allem auf der dunklen Seite der Nacht zu suchen, denn die legale Wirtschafterei mag ja ehrenwert sein, so richtig, äh, familiär wird es jedoch erst, wenn man sich einer der diversen Gangs anschließt, bzw. seine eigene Bande gründet. Hier heißt es aber, die Augen aufzumachen, weil eine solche Bindung lebenslang gilt, wenn sie erst abgeschlossen ist!

So oder so gibt es bei den schweren Jungs eine Menge Geld zu verdienen, denn immer wieder sind Aufträge zu erledigen. Bei den relativ harmlosen Kurier-Jobs wird man z.B. mit einer dunklen Limousine auf die normale Stadtansicht gesetzt und soll in begrenzter Zeit einen markierten Punkt erreichen – ohne dabei den Weg eines Peterwagens zu kreuzen. Aber da wären auch die härteren Deals wie Einbruch, Bestechung und dergleichen. Ja, man kann sogar den Schwerpunkt seiner Aktivitäten ins Milieu verlegen und zum Paten aufsteigen. Am Schluß wie immer der Knüller, denn auch hier ist wieder das berühmte Pizzabäcker-Set eingebaut, mit dem man seine eigenen Teigfladen entwerfen kann – auch unter Verwendung eher unüblicher Zutaten wie Ameisen, Maden oder Schlangen. Tatsächlich gab es beim Vorgänger etliche Leute, für die das der eigentliche Gag war, und die ihren Ehrgeiz darin setzten, mit Freunden und Bekannten möglichst kuriose Kreationen zu tauschen oder auch viele echt brauchbare Rezepte zu gestalten. *jn*


Die originale Kapaun-Pizza mit Hackfleisch und Hühnerfüßen stieß in Sydney vor allem bei der Zielgruppe der Prolls auf Gegenliebe





MONTAG MORGEN.
SAG DEINEM CHEF, DU BIST
WAHNSINNIG KRANK
MIT DER MUSIK VON SUCH A SURGE.
AUS DEM ALBUM "WAS BESONDERES"
BigAir
PlayStation
ACCOLADE

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.
Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen. Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber . . mehrere lange Abende verschlingen.
fe

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

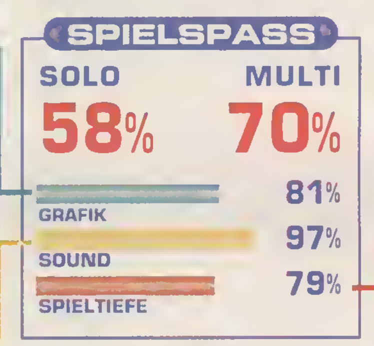


So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK

Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.



SOUND

Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELTIEFE

Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Stephan Freundorfer


Chris Peller


Maik Wöhler


Ralf Müller


JoeNettelbeck

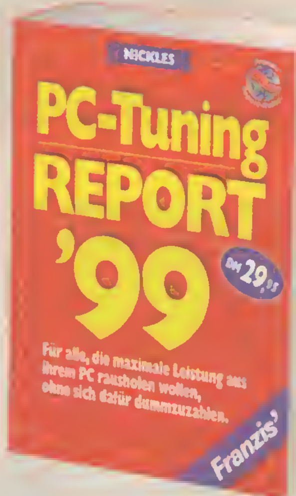

Thomas Ziebarth

VORAUSSETZUNG

AB 18

Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist

Dein Rechner gehört Dir – also mach was!



„Unser Top-Bestseller"

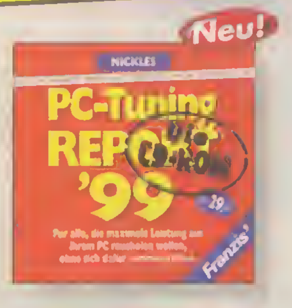
Über 250.000 verkaufte Exemplare! Jetzt in der aktuellen Ausgabe!



PC-Tuning Report '99
Nickles, Michael; 1998; 620 S.
ISBN 3-7723-**7636-3**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95**

Pressestimmen zu NICKLES
„Erstaunlich, was man mit wenigen Mitteln erreichen kann. Kompetent und locker geschrieben. Er gehört neben jeden PC." **PC Magazin 6/98**
„Nickles leistet Schwerstarbeit im Kampf an der Front gegen die Tücke des Objekts „PC-System". Und weil man merkt, daß hier jemand schreibt, der sich tief ins System hineingestürzt hat, kann man den unzähligen Tips vertrauen." **c't 11/98**
„Für alle Fälle - Nickles! Hoher Nutzen für jeden PC-Anwender!" **PCPraxis 8/98**

PC-Tuning Report '99 Die CD-ROM
Nickles, Michael; 1998
ISBN 3-7723-**8225-8**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95***



Neu!

NICKLES PC-INSIDER REPORT
DM 29,95
Dein Rechner gehört Dir - also mach' was!
Franzis'



Nickles PC-Insider Report
Nickles, Michael; 1998; 600 S.
ISBN 3-7723-**6913-8**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95**

Nickles PC-Report
Nickles, Michael; 1998; ca. 1250
ISBN 3-7723-**7864-1**
ÖS 730,–/SFr 89,–/DM **99,95**

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de



SIM CITY 3000

BERNDS BERLIN

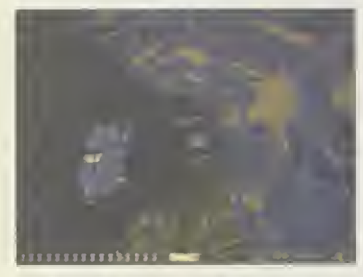
Bauen Sie die Stadt Ihrer Träume.

PC CD

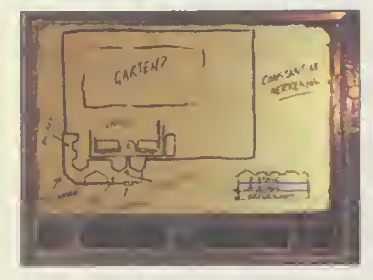
www.simcity.com

Dark Pro
Der Meis

Das „dunkle Projekt" der System Shock-Macher ist endlich fertig... und beweist sich als leuchtender Stern am Spielehimmel



Atemberaubend: Auch unter Wasser muß sich Garrett fortbewegen



Die Karte ist zwar nicht besonders exakt, dient aber der Orientierung

Auf der Suche nach einem einzigartigen Edelstein habt Ihr endlich die verwunschene Kathedrale gefunden. Doch Vorsicht: Sie heißt nicht umsonst so...



Eidos ist es nun doch noch gelungen, den sehnsüchtig erwarteten Titel von Looking Glass vor dem Fest in die überquellenden Regale der Händler zu quetschen. In all der vorweihnachtlichen Hektik hatten die schwerbeschäftigten Programmierer aber leider keine Möglichkeit mehr, eine testfähige Vorversion für uns auf die Beine zu stellen, so daß Ihr erst in dieser Ausgabe den Testbericht in die Finger bekommt. Dafür durften wir uns aber viel Zeit gönnen, die deutsche Version von „Thief: The dark project" genau unter die Lupe zu nehmen und uns von der durchdringenden und düsteren Atmosphäre in den Bann ziehen zu lassen.

Der Alltag des Diebes

Garrett heißt der lichtscheue Protagonist von Dark Project, in dessen Umhang Ihr schlüpft und mit dem Ihr auf nächtliche Raubzüge durch hochherrschaftliche Häuser geht. Die Gassen der Stadt bieten viele Möglichkeiten, im Schutz der Dunkelheit zu den Häusern der Adligen und Händler vorzudringen und einen geeigneten Weg zu deren Reichtümern auszuspionieren. So beginnt Ihr Euren ersten Auftrag vor dem Haupteingang zur Villa eines Lord Baffon, auf dessen wertvolles Zepter Ihr es abgesehen habt. Euer Kumpel und Hehler Cutty wartet nur darauf, Euch das einmalige Stück für



Einige Bücher und Pergamente in den Bibliotheken bergen interessante Informationen

ject
terdieb

einen guten Preis abzunehmen. Natürlich ist es nicht so einfach, von den Wachen unbemerkt in das Gebäude ein- und zu den Gemächern des Lords vorzudringen. Ihr solltet allerdings die erste Mission eher als Übung denn als echte Herausforderung betrachten; dieser Auftrag ist nämlich recht einfach durchführbar und gibt Euch die Möglichkeit, zunächst mit der Vorgehensweise eines meisterlichen Diebes vertraut zu werden. Nach Erreichen Eures Ziels wird die Geschichte durch eine Zwischensequenz fortgeführt, die Euch zugleich mit der nächsten Mission vertraut macht. Diese führt Euch in das Bergwerk der mysteriösen Hammeriten, einer verschworenen religiösen Gemeinschaft, die viel Macht in Eurem Heimatort ausübt. Über verlassene Stollen, in denen Ihr zum ersten – aber sicher nicht zum letzten – Mal auf Untote trefft, gelangt Ihr in die Fabrik der Hammeriten, wo die kultischen Waffen der Sekte hergestellt werden. Euer eigentliches Ziel aber liegt ganz oben im Berg, dort nämlich hat der Orden ein Gefängnis eingerichtet, in dem auch irgendwo Euer Geschäftsfreund Cutty sein Dasein fristet. Dummerweise stirbt Euch das Ziel der Befreiungsaktion unter der Hand weg, dafür bekommt Ihr mit den letzten Äußerungen des Sterbenden das nächste Missionsziel verraten. Daß sich Eure Aufträge im Laufe eines Levels ändern, passiert relativ häufig – nie seid Ihr vor ungewöhnlichen Wendungen und Überraschungen während einer Mission sicher. So entwickelt sich nach und nach eine gruselige und fesselnde Geschichte, in deren Lauf die persönliche Bereicherung Garretts beinahe zur Nebensache verkommt. Durch eine so lineare Story wie in Dark Project besteht natürlich die Gefahr, daß der Titel nach einmaligem Durchspielen der gerade mal zwölf Level bereits nach kurzer Zeit ins Regal wandert. Abgesehen davon, daß die Spielumgebung bei jeder Mission sehr weitläufig ist und Euch viele Räume, Ecken und Winkel zum freien Erforschen bietet, haben die Entwickler aber drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingebaut, die sich stark auf die Vorgehensweise auswirken. Spielt Ihr eine Mission auf normaler Stufe, so sind neben dem Hauptauftrag wie der Suche nach einem antiken Gegenstand, meist nur ein bis zwei kleinere Unteraufträge zu erfüllen,

Der Sammler Constantine hat einen sehr eigenartigen Geschmack...



Gänsehaut garantiert: Constantines Villa ist ein recht bizarrer Ort



Untote kommen langsam, aber gewalttätig. Hier hilft nur Weihwasser.



Seilpfeil

Das Problem: Der Vordereingang dieses Gebäudes ist streng bewacht.
Die Lösung: Ein Seilpfeil wird in einem Dachbalken verankert...

...und über das [illegible] Seil gelangt Ihr ohne Probleme auf den Balkon, dessen Türe leicht zu knacken ist

DES DIEBES GUT

Von unschätzbarem Wert sind für Garrett vor allem Pfeil und Bogen. Die folgenden Spezialgeschosse kann er in seinem Köcher bunkern:

Mit den **Feuerpfeilen** lassen sich Fackeln und andere brennbare Gegenstände entflammen. Durch eine heftige Explosion beim Aufprall geben sie auch brauchbare Waffen ab.

Der Glaskörper an der Spitze der **Gaspfeile** entläßt beim Aufprall giftige Dämpfe, die die Gegner in tiefe Bewußtlosigkeit versetzen.

Neben gewöhnlichen Pfeilen gehören die **Wasserpfeile** fast schon zum Standard-Sortiment. Löscht Fackeln und entfernt Blutflecken.

In Verbindung mit Weihwasser wird aus obigem ein **heiliger Pfeil**. Die Segnung hält nur 30 Sekunden, also schnell aufbrauchen!

Durch den Haken an der Spitze läßt sich der **Seilpfeil** in hölzernem Untergrund verankern. Das herabfallende Seil bietet einen Ausweg aus fast jeder Situation.

Hallen Eure Schritte zu stark auf Fliese oder Metall? Durch den **Moospfeil** wächst in Sekundenschnelle ein dämpfender Pflanzenbelag.

Bei seinem Aufprall löst der **Lärmpfeil** ein schrittähnliches Geräusch aus. So lassen sich Wachen wunderbar an der Nase herumführen.

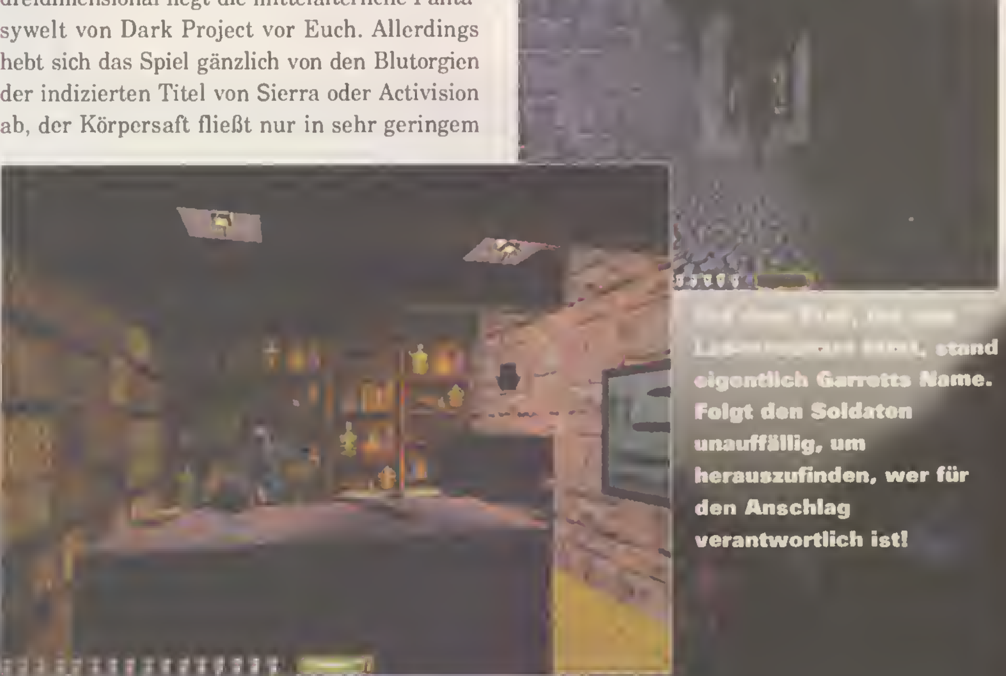


Am Anfang jeder Mission dürft Ihr erstmal shoppen gehen. So Ihr genug Geld habt...

u.a. weitere Pretiosen bis zu einem bestimmten Goldwert einzusacken. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad, der zu Anfang jedes Levels neu gewählt werden kann, müßt Ihr beispielsweise Informationen aus aufzufindenden Büchern und Pergamentrollen sammeln oder eine weitere Antiquität suchen. Wirklich schwierig wird das Spiel, wenn Ihr zur Auflage habt, keine der Wachen oder Bediensteten zu töten. Um dann unbemerkt und ohne direkte Konfrontation durch die Gebäude zu kommen, müßt Ihr wirklich ein Meisterdieb sein.

Ein Leben im Schatten

Ihr erlebt die Abenteuer des Garrett aus der von unzähligen Shootern bekannten Ego-Perspektive. Vollkommen dreidimensional liegt die mittelalterliche Fantasywelt von Dark Project vor Euch. Allerdings hebt sich das Spiel gänzlich von den Blutorgien der indizierten Titel von Sierra oder Activision ab, der Körpersaft fließt nur in sehr geringem Maße oder, auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, eben gar nicht. Viel wichtiger als die Handhabung des Schwertes ist Geschick und Beobachtungsgabe. Als gelernter Dieb habt Ihr ein großes Talent, Euch im Dunkeln zu verstecken, beinahe sogar unsichtbar zu machen. So kommt es nicht selten vor, daß eine Wache nur Zentimeter an Euch vorbeigeht, vorausgesetzt, Ihr verhaltet Euch ruhig und geratet nicht in Panik. Oftmals sind die Räume aber taghell erleuchtet. Für solche Situationen bietet Euer Köcher zum Glück neben gewöhnlicher Munition auch Wasserpfeile, mit denen sich die Fackeln an den Wänden auslöschen lassen. Aber die Wachen nutzen natürlich nicht nur ihre Augen, um Euch zu entdecken, sie lauschen auch auf verdächtige Geräusche. Hören die Soldaten beispielsweise Eure Schritte auf dem Fußboden, so gehen sie von ihrer gelangweilten Wartehaltung in einen angespannten Zustand über und versuchen die Ursache herauszufinden. Allerdings geben die Wachen, wenn ihnen alles unverdächtig scheint, die Suche schnell auf und wenden sich mit einem kurzen Kommentar („war wohl nur der Wind“) wieder ihren – teils amüsanten – Monologen zu. Auch Ihr solltet auf Euren Raubzügen genau auf das achten, was da an Geräuschen und Sprachfetzen aus den Lautsprechern kommt. So könnt



[illegible] stand eigentlich Garretts Name. Folgt den Soldaten unauffällig, um herauszufinden, wer für den Anschlag verantwortlich ist!

Ihr unliebsame Begegnungen mit Gegnern vermeiden, die Ihr zwar noch nicht seht, die aber ein paar Ecken weiter auf Euch zukommen hört. Auch der Aufmerksamkeitsgrad der Wachen, der durch die Art ihrer Gespräche und ihrer Gestik offensichtlich wird, ist nicht zu unterschätzen. Unaufmerksame Menschen lassen sich nämlich von hinten ganz einfach mit einem einzigen Knüppelschlag oder mit nur einem Pfeil außer Gefecht setzen, seid Ihr direkt mit einem Soldaten konfrontiert, kostet es einige gezielte Schwertstreiche, um diesen auszuschalten. Dabei bekommt Ihr natürlich auch was ab, mehr als drei größere Kämpfe bedeuten meist das Aus für Euren Charakter. Allerdings bringen Heiltränke, die Ihr in Kisten findet oder am Anfang einer Mission für teures Geld ersteht, einen Teil der verbrauchten Lebensenergie zurück.



Vorsicht! Manche Hammeriten besitzen auch magische Fähigkeiten.

kräftig an Eurer Energieleiste zehren. In manchen Missionen ist es deswegen geschickter, diesen mäßig intelligenten Gegnern auszuweichen, als es auf eine Konfrontation ankommen zu lassen.



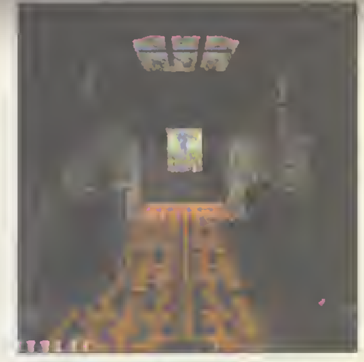
Pilzbefall im Bad? Oder züchtet Constantine hier etwas?

Natürlich spielen auch Schlösser in Garretts Metier eine wichtige Rolle. Findet Ihr mal keinen passenden Schlüssel am Gürtel einer Wache oder in einer verborgenen Nische, stehen Euch ab der vierten Mission zwei Dietriche zur Verfügung, mit denen sich fast jede Tür oder Kiste knacken läßt. Allerdings kostet die Fummelei mit diesen Werkzeugen etwas Zeit, die Ihr oft in einer Gefahrensituation nicht habt, was dann auch gepflegte Hektik verursacht. Manche Türen können nur durch das Lösen kleinerer Rätsel oder durch Betätigung eines bestimmten Schalters geöffnet werden. Auch Fallen, deren Auslöser unter Bodenplatten oder in Kisten versteckt sind, erschweren die Ausübung Eures Handwerks und können zum plötzlichen Unfalltod führen. Neben einem Kompaß führt Ihr immer auch eine Karte in Eurem Gepäck mit, die zwar meist nur einen etwas oberflächlichen Überblick der Umgebung liefert, aber zur Orientierung oft unerläßlich ist. *sf*

Kleine und große Hindernisse

Doch nicht nur menschliche Gegner behindern Euer Fortkommen, in manchen Missionen treibt eine Armee von Untoten und anderen üblen Monstern Ihr Unwesen. Dabei sind die Geschöpfe der Nacht gar nicht so einfach zu bekämpfen, Zombies lassen sich beispielsweise nur durch eine Kombination von Weihwasser und Wasserpfeilen ins Jenseits zurückschicken. Andere Bestien wenden nicht nur körperliche Gewalt an, sondern sind auch in der Lage, giftige Dämpfe auszustoßen, die

Minimum: PII200, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII/266, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte



Hier halten sich irgendwo die Offiziere des Hammer-Ordens auf...



Das Quinus-Horn: Für diesen Schatz haben sich die Torturen wirklich gelohnt

Name	Dark Project: Der Meisterdieb
Genre	3D-Action-Adventure
Hersteller	Looking Glass/Eidos
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus+Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

SUPER



Stephan Freundorfer

Dark Project ist eines der wenigen Spiele der letzten Zeit, das einen sofort und total in Beschlag nimmt und nicht mehr losläßt. Die dichte und wunderbar mysteriöse Geschichte, die stimmigen Soundeffekte und die perfekte deutsche Sprachausgabe machen aus dem interessanten, neuartigen Spielprinzip ein grandioses Erlebnis. Die Atmosphäre ist düster, spannend und unheilvoll, durch die Ego-Perspektive identifiziert man sich vollends mit der Rolle als Dieb, der im Dunkeln durch fremde Gebäude streicht und ja kein Aufsehen erregen will. Die Story ist zwar linear, dafür gibt es durch die enorme Bewegungsfreiheit und die großen Schauplätze entgegen gewöhnlicher Action-Adventures viele Wege zum Ziel. Ein paar Kritikpunkte (teils etwas verzwickte Steuerung, Clipping-Fehler, unglückliche Übersetzung mancher Bildschirmtexte, nicht besonders hübsche Charaktere) gibt es zwar, aber die werden durch die Genialität des Gameplay bei weitem ausgeglichen. Da fang' ich doch gleich jetzt an, nach System Shock 2 zu lechzen...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
93%	–%

GRAFIK	81%
SOUND	92%
SPIELTIEFE	75%

Star Wars: Rogue Sq

Und ewig tobt der Sternenkrieg...





Wir haben uns hinter einen TIE-Bomber geklemmt



In den Wolken über Taloraan wimmelt es von imperialen Flottenverbänden



Noch viel intensiver erlebt man das Geschehen in der Cockpitansicht



Nach einem halbgaren Ausflug in das Strategiegenre („Rebellion") und einem bemerkenswerten Mission-Pack zu „Jedi Knight" („Mysteries Of The Sith") läßt LucasArts das Jahr 1998 mit einem weiteren, im „Star Wars"-Universum beheimateten Produkt ausklingen. Die vornehmlich auf Baller- und Konsolen-Action spezialisierte Softwarefirma Factor 5, die schon Klassiker wie „Katakis" oder die „Turrican"-Reihe aus dem Ärmel geschüttelt hat, wurde damit beauftragt, basierend auf den rasanten Arcade-Flugelementen von „Shadows Of The Empire" einen eigenständigen Titel zu entwickeln. Dementsprechend steuert der Spieler nun in „Rogue Squadron" diverse Vehikel der rebellischen Allianz im immerwährenden Kampf gegen das böse Imperium über die verschiedensten Planetenoberflächen der Star Wars-Galaxie. Zeitlich ist das Geschehen dieser Action-Orgie zwischen den Filmen „Star Wars: A New Hope" und „The Empire Strikes Back" angesiedelt, also nach der Zerstörung des ersten Todessterns. Als Luke Skywalker zwängt Ihr Euch ins Cockpit der unterschiedlichen Flugobjekte wie X-Wing, A-Wing, Y-Wing oder Airspeeder und bemüht Euch, zusammen mit den restlichen (computergesteuerten) Elitepiloten der Rogue-Staffel eine Reihe von Missionen heil zu überstehen. Gleich der erste Einsatz findet auf Lukes Heimatplaneten Tatooine statt, wo Ihr verhindern müßt, daß TIE-Bomber den Raumhafen Mos Eisley dem Erdboden gleichmachen. Im weiteren Spielverlauf gilt es u.a. AT-AT- und AT-ST-Fabriken zu vernichten, als Geleitschutz für Konvois verbündeter Einheiten zu fungieren, bei Rettungsaktionen zu assistieren und dergleichen mehr. Zahlreiche imperiale Kampfverbände erschweren dabei die gewissenhafte Erfüllung Eurer Aufträge. Die monströsen AT-AT-Walker müßt Ihr mit Hilfe der aus „The Empire



Hoppla! Wir sind gerade im Begriff einen TIE-Bomber zu rammen, der die Stadt bombardiert

uadron

Strikes Back" bewährten Methode mit dem Schleppseil Eures Gleiters zu Fall bringen. TIE-Fighter, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, Aufklärungssonden holt Ihr dagegen mit Euren Bordkanonen vom Himmel, und vom Boden aus beharken Euch ferner noch Geschütztürme, Tank-Droids, AT-STs sowie deren kleinere Ausführung, die AT-PTs. Selbst herumwuselnde Sturmtruppler versuchen mit ihren Blastern ein Loch in die Panzerung Eures Schiffes zu brennen. Trotz nervenaufreibender Dogfights und halsbrecherischer Ausweichmanöver vor herannahenden Lenkraketen solltet Ihr aber nie Eure vorrangigen Direktiven aus den Augen verlieren. Schaffen es beispielsweise die feindlichen Einheiten ein zu beschützendes Gebäude zu zerstören, müßt Ihr den gesamten Einsatz



Auf Tatooine beginnt der Kampf gegen das Imperium



In dieser Mission muß die Rogue-Staffel die riesigen Weltenzerstörer des Imperiums stoppen



Eine weitere imperiale Einheit, die wohl nicht mehr repariert werden kann

von vorne beginnen. Als hilfreich erweist sich ein Radar, das die Position feindlicher und befreundeter Einheiten, sowie die Route zu Eurem jeweiligen Einsatzgebiet anzeigt.
Eine Möglichkeit, während einer Mission seine Fortschritte zu speichern, gibt es nicht, das Programm archiviert lediglich automatisch nach einem erfolgreich absolvierten Auftrag den aktuellen Spielstand. Abhängig von der Trefferquote, den erzielten Abschüssen, der Spieldauer etc. winken guten Piloten nach einem Sieg Auszeichnungen (Bronze-, Silber- und Gold-Medaillen), was sich nicht nur auf die Position in der High-Score-Tabelle, sondern auch auf die für die weiteren

DIE FLOTTE DER ROGUE-STAFFEL



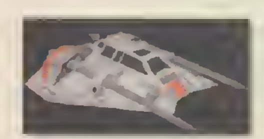
X-Wing
Der X-Wing ist einer der wichtigsten und modernsten Raumjäger der Rebellen. Im Atmosphärenflug werden seine zweiteiligen Flügel aufgeklappt, um das Schußfeld der an den Spitzen angebrachten Laserkanonen zu erhöhen. Ferner ist das Raumschiff mit Protonentorpedos und Deflektorschilden ausgerüstet. Neben einer Ein-Mann-Besatzung fungiert eine R2-Einheit quasi als Co-Pilot.



A-Wing
Der A-Wing ist das schnellste Schiff der Allianz und verfügt über durchschlagskräftige Waffensysteme. Dieser Raumjäger ist allerdings nur bedingt für hitzige Gefechte und Dogfights mit imperialen Kampfverbänden geeignet, da er nur eine schwache Panzerung besitzt.



Y-Wing
Der Y-Wing ist eine Kreuzung aus Raumjäger und Bomber und bildete vor der Entwicklung des X-Wing das Rückgrat einer Rebellenflotte. Um einiges langsamer und bei weitem nicht so wendig wie ein X-Wing, ist der Y-Wing den schnelleren Jägern des Imperiums deutlich unterlegen. Das Raumschiff ist allerdings extrem widerstandsfähig und kann einige Treffer einstecken.



Airspeeder
Insbesondere im Kampf auf dem Eisplaneten Hoth hat sich dieser Gleiter mit der technischen Bezeichnung Incom T-47 bewährt. Zu akrobatischen Flugmanövern ist der Raumjäger nicht fähig, und obendrein verfügt der Airspeeder über keinerlei Schutzschilde. Durch seine geringe Länge von nur 5,3 Metern und aufgrund seiner enormen Geschwindigkeit bietet er den Streitkräften des Imperiums jedoch kein leichtes Ziel.



V-Wing Airspeeder
Eine extreme Geschwindigkeit sowie eine phänomenale Beschleunigung zeichnen dieses ausgesprochen rasante Gefährt aus. Allerdings sollte man von diesen Fähigkeiten nicht allzu häufig Gebrauch machen, da ansonsten das System überhitzt. Das gleiche gilt bezüglich der Waffensysteme.



Auch AT-STs und AT-ATs müssen ausgeschaltet werden



Gleich können wir diese drei TIE-Fighter vom Himmel holen



Und wieder haben wir einen dieser lästigen Geschütztürme erledigt

Level zur Verfügung stehende Auswahl an Kampfgefährten auswirkt. Kein schlechter Anreiz, denn wer möchte nicht in Han Solos legendärem Rasenden Falken das imperiale Gesocks vom Himmel fegen? Zerstört Ihr außerdem Gebäude, könnt Ihr unter Umständen in deren Überresten Goodies entdecken, die Ihr per Berührung einsammelt. Dadurch wird Euer Raumschiff im nächsten Abschnitt mit verbesserten Schutzschilden, Splitter-Lenkraketen oder anderem Equipment ausgerüstet.

Wie schon bei der PC-Konvertierung von „Shadows Of The Empire" muß Euer Rechner jedoch mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgestattet sein, damit Ihr Euch an diesem Actionspektakel überhaupt erfreuen könnt. Das Hardware-Accessoire verhilft „Rogue Squadron" dann aber auch zu einer glänzenden Optik. Getroffene TIEs beginnen zu qualmen, stürzen trudelnd ab und zerschellen auf der Planetenoberfläche. Bei Explosionen fliegen zudem rauchende Trümmerteile durch die Gegend und die Laserstrahlen erhellen kurzzeitig so manch dunklen Kampfschauplatz. Obendrein zeichnen sich die Schatten der Flugobjekte auf Felswänden und dem Terrain ab und in den Scheiben des Cockpits bricht sich das virtuelle Tageslicht. Die vielfältigen Landschaften – darunter Sandwüsten, Skylines von Städten und Fabriken, zerklüftete Mondoberflächen, Gebirge oder von Lava-Eruptionen gebeutelte Vulkanregionen der Gestirne wurden ebenso vortrefflich in Szene gesetzt. Obwohl Ihr während einer Mission ein weitläufiges Areal durchqueren und dem Spielgeschehen via verschiedener Außenperspektiven und einer Cockpitansicht folgen dürft, könnt Ihr Euch in der jeweiligen Welt nicht völlig frei bewegen. Gelegentlich dienen Berge als unüberwindbare Barrieren, oder eine „unsichtbare Macht" zwingt Euch zur Umkehr, falls Ihr Euch zu weit vom eigentlichen Kampfschauplatz entfernt.

Das schweißtreibende „Shoot-em-Up"-Prinzip erfährt durch kurze Zwischensequenzen und einer in vier Kapiteln unterteilten Rahmenhandlung etwas Tiefgang, abgerundet durch authentische Soundeffekte und die unverwechselbare Musik der Star-Wars-Filmsaga. Die Sprachausgabe wurde in Englisch belassen, wobei auf Wunsch deutsche Untertitel aktiviert werden können. *cis*

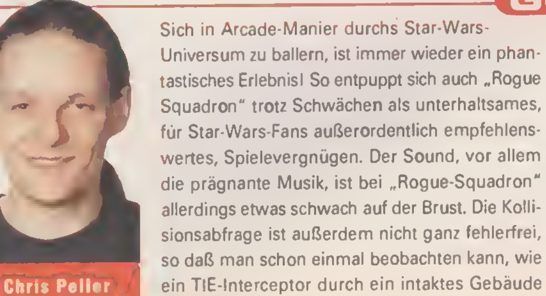
Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: P233 MMX, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte mit Voodoo2-Chipsatz

Name:	Star Wars: Rogue Squadron
Genre:	Action
Hersteller:	LucasArts/THQ
Schwierigkeit:	gehoben
Preis:	cirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	–%

GRAFIK	81%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	35%



GUT

Chris Peller

Sich in Arcade-Manier durchs Star-Wars-Universum zu ballern, ist immer wieder ein phantastisches Erlebnis! So entpuppt sich auch „Rogue Squadron" trotz Schwächen als unterhaltsames, für Star-Wars-Fans außerordentlich empfehlenswertes, Spielevergnügen. Der Sound, vor allem die prägnante Musik, ist bei „Rogue-Squadron" allerdings etwas schwach auf der Brust. Die Kollisionsabfrage ist außerdem nicht ganz fehlerfrei, so daß man schon einmal beobachten kann, wie ein TIE-Interceptor durch ein intaktes Gebäude hindurch fliegt, als wäre es gar nicht vorhanden. Glücklicherweise sind solche Programmfehler äußerst selten und trüben deshalb nicht den Spielspaß. Abgesehen davon sind 16 Missionen aber ein bißchen zu wenig, um den Spieler über einen längeren Zeitraum hinweg zu beschäftigen. Letztendlich hätte ich mir nach all den Mühen auch einen etwas schöneren Abspann und die eine oder andere Weltraummission gewünscht. Aber man kann ja leider nicht alles haben.

Test Dr

Bleifuß von Moskau

Die wohl längste Testfahrt der Autogeschichte geht in die fünfte Runde



In Moskau beginnt es immer zur gleichen Zeit zu regnen



Dieses Wüstendorf war die längste Zeit beschaulich



Rennveteranen erkennen sie sofort: Auch die Straßen von San Francisco machen ihre Aufwartung in Test Drive 5

Mit Ruhm hatten sich die Entwickler von Pitbull Syndicate mit der letzten Version der in die Jahre gekommenen Rennspiel-Serie „Test Drive" nicht gerade bekleckert. Rundum durchschnittlich war der vierte Aufguß, enttäuschend und schwach im Vergleich zur Konkurrenz. Etwa ein Jahr später ist nun der fünfte Teil fertig, gerade zu einer Zeit, in der eine Flut ordentlicher bis spitzenmäßiger Action-Rennspiele über den PC-Markt hereingebrochen ist. Keine leichte Aufgabe also für die Pitbulls, mit einem hochwertigen Produkt aus der Masse hervorzustechen und den altgedienten Namen zu neuen Ehren zu führen.

Zumindest im Hinblick auf die Quantität läßt sich Test Drive 5 nichts Schlechtes nachsagen. Die Anzahl an Fahrzeugen und Strecken, aber auch die verschiedenen Spielmodi versprechen Euch langen und abwechslungsreichen Fahrspaß. Der umfassende Fuhrpark, auf den Ihr Zugriff habt, beinhaltet fast ausschließlich PS-Träume erster (Preis-) Klasse. So könnt Ihr Euch ans Steuer betörender Flitzer aus aktuellen 97er- und 98er-Kollektionen setzen, von Jaguar XKR über Chevi Corvette bis zum stilvollen Aston Martin V8 Vantage, aber auch die guten alten Zeiten aufleben lassen mit chromglänzenden Schluckspechten wie dem 67er Pontiac GTO oder dem 68er Ford Mustang 428CJ. Dank der von Publisher Accolade/Electronic Arts erworbenen Lizenzen an den Originalen tauchen alle Fahrzeuge mit richtigem Namen und wirklichkeitsnaher äußerer Erscheinung auf, zudem wirken sich die realen Spezifikationen, die Ihr auf einem Statistik-Bildschirm abrufen könnt, auf die Fahrleistung der Wagen aus. Nachteil der lizenzierten Automarken ist wieder einmal (wie schon beim Konkurrenzprodukt Need for Speed 3), daß die noblen Autobauer keine Beulen an ihren gediegenen Schlitten sehen wollen. Ihr baut zwar hie und da während der Rennen schwere Unfälle, weder ein Kratzer noch ein kaputtes Rücklicht werden davon aber Zeugnis ablegen. Das Schlimmste an einer Kollision ist der meist erhebliche Zeitverlust, auf Handling oder Leistung wirken sich selbst die spektakulärsten Überschläge und Karambolagen nicht aus.

Einen Teil des Wagenparks habt Ihr natürlich Rennspiel-üblich nicht sofort verfügbar, Ihr müßt Euch durch den Gewinn einzelner Rennen erst der besonderen Boliden würdig erweisen. Ähnlich sieht es mit den insgesamt 18 Strecken aus, die ebenfalls erst durch den Gewinn diverser Meisterschaften komplett zugänglich, bzw. im Reverse-Modus angeboten werden.

Neben einem Schnelleinstieg und dem Einzelrennen, bei dem Euch Zeitlimit und Checkpoints zum Rasen anhalten, dürft Ihr Euch mit insgesamt sechs Pokal-Rennen, von denen anfangs nur zwei wählbar sind, vergnügen. Bei den Wettbewerben habt Ihr Euch stets gegen fünf KI-Konkurrenten durchzusetzen, die jeweiligen Cups fordern aber alle leicht unterschiedliche Siegbedingungen. So müßt Ihr einmal auf vier Strecken die höchste Punktzahl durch möglichst gute Plazierungen erreichen, ein andermal wird über sechs Kurse hinweg die Gesamtzeit oder die in 12 Einzelrennen erreichte Durchschnittsgeschwindigkeit gewertet. Als kleines Extra dürft Ihr – wie schon im vierten Teil – an einem Drag-Rennen teilnehmen, bei dem Ihr auf einer kurzen Geraden den Konkurrenten durch gut getimtes Hochschalten abhängen müßt.

ive 5

bis München



Rolle vorwärts: Man sollte sich – trotz vermeintlicher PS-Überlegenheit – nicht mit der Polizei anlegen...

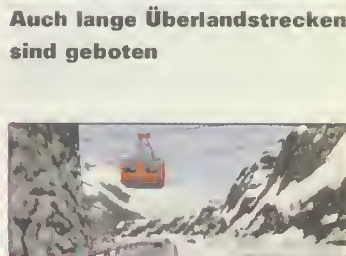
...denn man kann nie wissen, wieviel Power in so einem Taiga-Bomber steckt



Eine Mini-Karte hilft Euch, auf Kurven zu reagieren



Auch lange Überlandstrecken sind geboten





Üble Mischung: Glatteis und US-Straßenkreuzer

Die Strecken führen Euch durch eine Vielzahl von Landschaften und Städten. So besucht Ihr Sydney, München, Edinburgh oder Tokyo, brettert über jordanische Sandpisten, rutscht auf verschneiten Alpenpässen oder hoppelt über britisches Kopfsteinpflaster. Dabei gibt es sowohl Rundkurse als auch recht lange und abwechslungsreiche Einwegstrecken, die hie und da auch Nebenstraßen und Abkürzungen zu bieten haben. Da ein Großteil der Rennen illegal auf öffentlichem Grund ausgetragen wird, gibt es natürlich jede Menge Verkehrsteilnehmer, die Euch das Fahren mit Höchstgeschwindigkeit schwer machen. Trotz nerviger Sonntagsfahrer und Gegenverkehr solltet Ihr den Fuß aber nie zu sehr vom Gas nehmen, denn die Gegner schenken Euch nichts und nutzen jede Gelegenheit, um mit 200 Sachen an Euch vorbeizuziehen. Allerdings sieht die örtliche Polizei dem flotten Treiben nicht tatenlos zu. Überholt Ihr die Gesetzeshüter mit erhöhtem Tempo, so jagen diese Eurem Boliden mit einem eher unrealistischen Affenzahn hinterher (selbst der Moskauer Behörden-Skoda macht gut und gerne 250 km/h) und bestrafen Euch, sobald Ihr eingeholt werdet, mit einem herbem Zeitverlust. Ein zusätzlicher Cop-Modus erlaubt Euch, selbst einmal in die Rolle der Ordnungsmacht zu schlüpfen und Tickets zu verteilen.

An Sounduntermalung herrscht in Test Drive 5 wahrlich kein Mangel. Neben den etwas schwachbrüstigen Motorsamples gibt es muntere Crashgeräusche, aber auch herzhaftes Scheppern, wenn Ihr nach dem Flug über eine Kuppe die Belastbarkeit Eurer Stoßdämpfer austestet. Wirklich gelungen ist die musikalische Unterlegung des Rennalltags mit lizensierten Musikstücken von Indipendent-Bands wie KMFDM, Pitchshifter oder Fear Factory. *sf*

Minimum: P133 (mit)/P200 (ohne 3D-Karte), 16 MB RAM, 150 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 200 MB HD, 3D-Karte

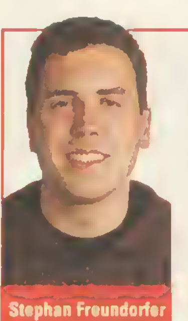
Name	Test Drive 5
Genre	Renn-Action
Hersteller	Accolade/Electronic Arts
Schwierigkeit	Fahrzeug-abhängig
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen, (Null)modem (2), IPX (8)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
74%	75%

GRAFIK	83%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	51%

GUT



Stephan Freundorfer

Eine wunderliche Haßliebe verbindet mich mit Test Drive 5. Ich liebe die vielen originalen Traumautos, die langen, abwechslungsreichen Strecken, die bunten Landschaften und die actionreiche Raserei über öffentliche Straßen mit all den Unfällen bzw. deren haarscharfer Vermeidung. Aber ich hasse diese Unfairneß, die mir immer wieder den Kragen platzen läßt und mich zu wüsteren Beschimpfungen verleitet, als ein Mann mit Hut, der mit 20 vor mir herzuckelt. Die Polizei nämlich, die die Rennen eigentlich erst interessant machen soll, hat es nur auf mich abgesehen. Sämtliche Konkurrenten können an den Cops vorbeirauschen, aber ich werde gestoppt und verliere Zeit, die ich nie mehr aufholen kann. Aus diesem Grund und auch wegen kleinerer Grafikfehler, müder Motorengeräusche, fehlender Berücksichtigung von Schäden und dem vorprogrammiertem Auftauchen von Nichtspielerautos kann TD 5 nicht im Spitzenfeld der Action-Raser mithalten. Schade, denn Spaß macht es trotzdem irgendwie ein ganzes Weilchen.

Asghan

Fantasy-Action-Adventure made in Frankreich


Asghans erste Konfrontation mit Morghan ist in vollem Gange


Sich an Seilen entlangzuhangeln bereitet dem Helden keine größeren Probleme


Gegen Geld kann Asghan von dem Händler nützliche Gegenstände kaufen

Einst herrschte mit Asghan ein junger, tapferer Krieger über Brightmoon. An dem Tag jedoch, als die Drachen zum ersten Mal das Königreich angriffen, nutzte sein teuflischer Onkel Morghan, ein mächtiger Zauberer, die Gunst der Stunde. Die feuerspeienden Kreaturen konnten zwar in einer erbitterten Schlacht abgewehrt werden, doch Asghan erlitt schwere Verbrennungen am linken Arm und war für mehrere Stunden bewußtlos. Als er schließlich aus dem Koma erwachte, hatte Morghan ihn bereits vom Thron gestürzt. Der junge Monarch wurde daraufhin aus Brightmoon vertrieben.
Die Drachen, die den Kampf von Brightmoon überlebt hatten, zogen sich indes in die Höhlen der benachbarten Insel Kyrk zurück und sammelten dort neue Kräfte für einen weiteren, verheerenden Angriff auf das Festland. Die Fee Fiona unterrichtete den im Exil lebenden Asghan von der erneuten Gefahr, und der mutige Königssohn setzte ohne zu zögern mit einem Segelschiff Kurs auf die Insel Kyrk, um den Schuppenwesen den Garaus zu machen, bevor sie Brightmoon in Schutt und Asche legen könnten. Auch eine Konfrontation mit seinem diabolischen Onkel Morghan ist dabei ebenfalls unvermeidlich.
Nachdem Asghan mit seinem Schiff am Ufer von Kyrk gelandet ist, übernimmt der Spieler fortan die Kontrolle über den Drachentöter und steuert ihn auf der Suche nach den feuerspeienden Ungeheuern durch die verschiedensten Gebiete der Insel. Das Geschehen überwiegend aus der Third-Person-Ansicht wahrnehmend, wobei mit Hilfe der Maus der Blickwinkel beliebig verändert werden kann, arbeitet Ihr Euch angefangen von den Klippen weiter ins Landesinnere vor und durchstreift Örtlichkeiten wie düstere Katakomben, Burgruinen, Folterkammern, Hexenhäuser, Döfer, verschneite Wälder und Täler sowie Eislandschaften.
Obwohl mit dem Handicap eines lädierten Armes gestraft, der von einer Stahlmanschette geschützt wird, lassen die Bewegungsmöglichkeiten des Helden nichts zu wünschen übrig. Ganz im Gegenteil: Geschickt hangelt sich Asghan an Seilen über Abgründe, klettert Berge hinauf, indem er sich an Felsvorsprüngen festklammert und hochzieht, springt gekonnt von einer Plattform zur nächsten oder schwimmt und taucht durch so manches Gewässer. Seiner zahl-


In der Eislandschaft muß sich Asghan vor den blauen Drachen in Acht nehmen



Abenteuer auf der Dracheninsel

reichen Kontrahenten (Ritter, Orks, Zwergenkrieger, Zombies, schwertschwingende Knochenmänner, Zyklopen, Minotauren, Schneemonster, Wölfe, Golems etc.) entledigt sich der Protagonist während seiner Reise zum einen mit dem Schwert, wobei er durch Drücken diverser Tastenkombinationen verschiedene Hiebe ausführt und Attacken pariert. In der via rechtem Mausklick aufrufbaren Ich-Perspektive könnt Ihr dagegen Eure Gegner mit Hilfe einer Armbrust auch über eine größere Distanz hinweg ausschalten. Nach dem Ableben der Unholde bleiben meistens hilfreiche Items – beispielsweise Schlüssel, Armbrustpfeile, Goldstücke, Zauberbücher, Heiltränke, Fleischstücke und andere Nahrungsmittel – zurück, die natürlich eiligst aufgeklaubt und im Inventory abgelegt werden.



Der Ork bekommt gleich unser Schwert zu spüren

Unser Held kann die Monsterschar aber nicht nur mit weltlichen Waffen das Fürchten lehren, sondern die Geschöpfe obendrein mit einer Reihe von Zaubersprüchen malträtieren. Diese Sprüche erhält er in Form von Runen, wenn er bestimmte Behältnisse zerstört, oder aber, er braut sich ein magisches Gesöff in den dafür vorgesehenen Kesseln zusammen – sofern er zuvor das Rezept und die entsprechenden Zutaten (wie z.B. Fledermäuse, Pilze, tote Ratten, Schneeglöckchen und Drachenherzen) eingesammelt hat.

Abgesehen von dem erschöpfenden Sammelsurium an illustren Widerlingen, können auch Hindernisse wie Fallgruben, Selbstschußanlagen, plötzlich aus Wänden schnellende Holzpflöcke oder alles zermalmende Schneekugeln dem unbedarft durchs Fantasy-Szenario schlendernden Abenteuerer ein abruptes Ende bereiten. Um sich Zutritt zu manchen Regionen zu verschaffen, ist sogar das Lösen von kleinen Puzzles erforderlich, was überwiegend im „Tomb Raider"-Stil durch das korrekte Betätigen von irgendwelchen Hebeln bewältigt wird.

Auch ist nicht jeder Charakter, dem Asghan auf dem Eiland begegnet, dem Krieger zwangsläufig feindlich gesonnen. So versorgt die redselige Fee Fiona den Recken von Zeit zu Zeit mit interessanten Informationen, von dem quer über die Insel wandernden Händler Sang Lun können gegen Bezahlung nützliche Gegenstände erworben werden, und außerdem entpuppen sich ein Hobbit sowie die drei Drachentöter von Byblos als hilfsbereite Zeitgenossen. *cis*

Minimum: P133, 16 MB RAM, 4x CD,
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 3Dfx-Karte



Wo treiben wir jetzt den Schlüssel für dieses Häuschen auf?



Eigentlich hatte sich unser Held bereits heute Morgen rasiert

Name:	Asghan
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Silmarils/Grolier/Ubi Soft
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	-

GEHT SO

Chris Peller

Nachdem ich in der letzten Ausgabe in „Heretic II" den Elf Corvus durch eine Fantasy-Welt steuern durfte, meuchle ich nun mit Asghan Monster und böse Zauberer. Im Gegensatz zu „Heretic II" sind meiner Begeisterung für das Produkt der französischen Company Silmarils jedoch Grenzen gesetzt. Die 3D-Grafik ist recht gediegen (wenn man einmal von störenden Bitmap-Objekten, die als Bäume und Sträucher recht flach in der Landschaft herumstehen, außer Acht läßt), den eckigen Polygon-Charakteren hätte man ein paar zusätzliche Animationsphasen spendieren können. Das größte Ärgernis ist aber die Steuerung, die sich nicht einmal nachträglich konfigurieren läßt. Gerade weite Sprünge über Abgründe oder Fallgruben werden zu einem kniffligen Glücksspiel, und im Zweikampf gegen Kontrahenten saust das Schwert des öfteren ins Leere. Außerdem ist mir schleierhaft, warum man bei dem komplett deutsch lokalisierten Programm den ohnehin sehr dezenten Blutspritzern eine giftig-grüne Farbe verpassen mußte.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
73%	–%

GRAFIK	76%
SOUND	78%
SPIELTIEFE	60%



Power Play mit CD im Abo.
Und Euch entgeht nichts mehr!



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 Munchen, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 5 50 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 66, Studenten-Abo DM 57 60) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kundigen Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverstandlich zuruck

Name Vorname

Straße Nr

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse andern, erlaube ich der Deutschen Post AG meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteile

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsrecht Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play Abo Service CSJ, Postfach 140220, 80452 Munchen schriftlich widerrufen Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung Zur Wahrung der Widerrufsfrist genugt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

CPE92

Ich erlaube Euch mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele Durchblick haben wollt? Vollig klar.
Dann seid Ihr ein Fall furs Power Play Abo Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat fur Monat satte 15%. Alles klar?!

Power Play – das wird gespielt!



[Tips & Tricks]

Jochen Birkenmeier und Zoltán Weller fühen den Helden Manny diesmal zum zum wohlverdienten Ende seines grimmigen Fandango. Außerdem haben sich die beiden eifrigen Spieler mit Rent-a Hero-Berufsheld Rodrigo unterhalten. Michael Steinkuhl hingegen greift allen AoE-Mission-Fans mit einer Komplettlösung unter die Arme. Ach ja, hilfreiche Cheats gibt´s auch wieder!

Komplettlösung – 2. Teil

Grim Fandango

Teil 3: Am Rand der Welt

Auf der „Limbo“:
Bei der Ankunft in Porto Zapato wird Manny von Salvadors Taube leider zu spät vor einer Falle gewarnt – bis auf ihn scheint die ganze Besatzung ersprossen worden zu sein. Glücklicherweise ist da noch Glottis, der Manny knapp vor der Ersprießung rettet. Im Maschinenraum gefangen, ersinnt Manny eine clevere List:
Mit dem Knopf zieht er den rechten Anker hoch und schippert das Schiff mit den Fahrthebeln nach links, nun läßt er den rechten Anker wieder runter, fährt nach rechts und zieht den linken Anker hoch, an dem sich jetzt der rechte verhakt hat. Mit der Sense klinkt er den Anker im Bullauge ein und drückt auf den Knopf für den rechten Anker – das Schiff wird über die gesamte Breite angeschlitzt. Als Manny den Motor rückwärts laufen läßt, bricht das Schiff entzwei und er und Glottis können ihren Häschern entkommen. Kurz bevor sie die „Perle“ erreichen, an deren Position Meche zuletzt gesehen wurde, geht das halbierte Schiff unter und Manny und Glottis treffen auf Chepito, der ständig im Kreis um die „Perle“ herumläuft. Da er ihnen weder sein Licht ausleihen, noch sie zur „Perle“ begleiten möchte, greift sich Manny beherzt das Licht, hebt Chepito dann schnell daran hoch und dreht sich zu Glottis, der ihm den kleinen Kerl abnimmt. Gemeinsam erreichen sie nun ein U-Boot, das von einem Riesenkraken mit verlorenen Seelen beladen wird. Indem Manny um einen Felsen mit muschelfressenden Tentakeln herumläuft, lockt er Chepito, der von Muscheln übersät ist, in die Falle. Während der Krake sich um den Ärmsten kümmert, schleichen sich Manny und Glottis zum U-Boot und machen als blinde Passagiere die Fahrt zum Rand der Welt mit.



Am Rand der Welt:
Das Gebäude, an dem Manny und Glottis angekommen sind, entpuppt sich als Domino Hurleys Hauptquartier. Als Manny dessen Büro betritt, trifft er auch Meche wieder, die ihm aber nicht besonders freundlich entgegentritt. Domino befördert Glottis über den Rand der Welt und bringt Manny in sein neues Büro. Dort unterhält sich Manny etwas mit den beiden an Glühbirnen arbeitenden Angelitos Pugsey und Bibi, bis sie einen ihrer Hammer nach ihm werfen. Diesen hebt Manny natürlich auf und besucht Meche in ihrem Büro. Den Aschenbecher benutzt Manny dazu, sich eine Zigarette anzuzünden, was zu einer Laufmasche in Meches Strumpfhose führt, die sich Manny daraufhin aus dem Mülleimer fischt. Meche will ihm erst seine guten Absichten glauben, wenn er ihr seine Waffe gibt, aber da er gar keine mit sich führt



(seine Sense gibt er nicht her!), muß er sich erst eine beschaffen. Unter Wasser trifft er Chepito wieder, der ihn in die Gebräuche der Arbeiter einführt; hier floriert der Tauschhandel! Manny tauscht also bei Chepito den kleinen Hammer und die Strumpfhose gegen den Alleszertrümmerer und eine Sprießtole. Die Waffe liefert er schnurstracks bei Meche ab, die daraufhin einen Aufstand gegen Domino übt. Dieser sperrt sie nur lachend in seinen Safe vor ihrem Büro.

Um Meche zu befreien, legt Manny mit dem Alleszertrümmerer den Schließmechanismus der Safetür frei, so daß er die vier Bolzen sehen kann, die mit dem Rad bewegt werden. Durch abwechselndes Drehen des Rades nach links und rechts arrangiert Manny die Bolzen so, daß rechts von ihnen ein Spalt zwischen Tür und Rahmen entsteht. Damit die Bolzen sich nicht wieder verdrehen können, steckt er seine Sense in den entstandenen Spalt und öffnet die Tür mit dem Hebel. Von innen schließt er die Tür wieder, um mit der Sense einen Kontakt oberhalb der Tür zu überbrücken, der eine Geheimtür öffnet. In dem Geheimraum findet er endlich Meche sowie Dutzende von Koffern mit den geklauten Nummer-9-Tickets. Ein Rad an der Wand löst eine Sprinkleranlage aus, deren Wasser aber nach Abschaltung im Boden verschwindet. Irgendwo muß dort ein Abfluß sein. Manny schnappt sich die Axt aus dem Nebenraum, zerrt sie rückwärts in den Geheimraum und läßt sie auf die Bodenfliesen fallen, bis die zerspringt, unter der der Abfluß liegt. Während Meche sich nun um die Angelitos kümmert, muß Manny Glottis finden. Manny läuft über den Strand und an zwei Trümmerwalzen die Rampe hinauf in den dort gerade parat stehenden Kran. Er fährt diesen im Halbkreis um die Insel herum, läßt auf der anderen Seite probeweise die Schaufel herunter, steigt aus und geht die Rampe hinunter. Am Ende eines Förderbandes, das bis zum Rand reicht, aber keinem Zweck zu dienen scheint, hängt ein Anker, an dem Manny zur verschollenen „Lamancha" hinunterklettert, wo Glottis bereits emsig arbeitet. Am anderen Ende des Förderbandes ist ein Hebel, mit dem Manny die Laufrichtung des Bandes ändert. Er klettert über das Band hinauf an die Oberfläche, steigt in den Kran, fährt diesen auf die andere Seite, trennt dort am Strand die Schaufel mit dem Alleszertrümmerer von der Kette und fährt den Kran wieder auf die andere Seite zurück. Er läßt die Kette hinab, die vom Förderband bis zu dem Anker gebracht wird. Manny legt den Hebel noch einmal um, so daß die Kette sich um den Anker wickelt. Nun kann er das Schiff mit dem Kran bergen.

Das einzige Problem sind, so erklärt Glottis, noch die Korallenriffe. Die Lösung ist einfach: Manny läßt die Kette des Krans in die Trümmerwalzen hinab und zieht sie wieder hoch, wobei die Walzen aus der Verankerung gerissen werden. Die Flucht kann beginnen.

Doch mit seinem schnellen U-Boot holt Domino sie ein und Manny muß sich ihm im Sensen-Zweikampf stellen. Da er schnell



merkt, daß er gegen Domino keine Chance hat, sticht Manny mit der Sense in das Auge des Kraken – das U-Boot kommt ins Schlingern, und über seinen Triumph merkt Domino nicht, wie die Walzen ihn von hinten verschlingen. Von den Angelitos gerettet macht sich Manny mit seine Gefährten auf den einjährigen Weg zum himmlischen Tor.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer **(0190) 873 268 13**

Teil 4: Auf in den Kampf gegen Hector LeMans!

Am himmlischen Tor:

Hijole! Da hat's den armen Glottis tatsächlich aus den Schuhen gehauen! In der Werkstatt unter dem „Bahnhof" wird der Ärmste von seinen kleinen Verwandten umsorgt, die Manny erklären, daß Glottis viel zu lange nicht mehr „geheizt" ist. Manny wechselt ein paar tröstende Worte mit dem Todkranken, bis dieser die Seilbahn-Kabine entdeckt und schnell noch ein paar Konstruktionsskizzen an die Wand wirft. Wenn jetzt noch ein starker Treibstoff vorhanden wäre...

Zurück am Bahnhof, erfährt Manny von dem Wächter, daß all ihre Mitreisenden in die „Wartehalle" geschickt wurden, da sie keine gültigen Nummer-9-Tickets dabei hatten. Obwohl Manny dem Wächter versichert, daß diese von Hector LeMans gestohlen wurden, besteht er auf die Tickets. Sogleich erlebt Manny mit, was mit Seelen geschieht, die mit unrechtmäßig erworbenen Tickets anreisen; ihre Reise geht ganz nach unten...

Im Innern des Bahnhofs führt Manny noch ein letztes Gespräch mit Chepito, bis dieser sich auf seinen Weg zum Ziel macht.

Manny begibt sich nun zum Fuß zu der Pyramide, wo er seinen alten Klienten Bruno Martinez aus seinem „Transportmittel", dem Schaumstoff-gepolsterten Sarg befreit. Als Dank erhält er den vollgeschäumten Becher zurück.

Wieder in der Werkstatt, begibt Manny sich in die Küche. In einer Schublade findet er einen Lappen, den er außerhalb der Küche im Öl tränkt, das in den Fässern ist. Wieder in der Küche angelangt, hängt er den Becher an den Halter und steckt den Lappen in den Toaster. Sobald der Lappen Feuer fängt, kommt ein Ingenieur mit einem Feuerlöscher angerannt, durch den, wie Manny sich an die Situation in El Marrow erinnert, der Schaum in der Tasse „tierisch abgeht".



Die Särge am Fuß der Pyramide bieten genug Treibstoff; die Seilbahn-Spezial-Gondel tritt ihre Jungfernfahrt an. Kurz vor Rubacava jedoch erwacht Glottis und läßt die Gondel durch sein Zappeln ins Meer stürzen. Zum dritten Mal badet Manny vor Rubacavas Küste.

Rubacava:

Als Abschiedsgeschenk hat Domino die Knochenschleuder in ihrem Schuppen mit einem



teuflischen Domino-Mechanismus versehen, so daß sich Manny wieder etwas einfallen lassen muß. Als er Kapitän Velasco von der Lamancha erzählt, die er gegen Schlittenhunde eingetauscht hat, macht sich dieser auf den Weg zu seinem alten Schiff. Manny nimmt den Flaschenschiff des Kapitäns an sich und begibt sich ins Blue Casket. Dort füllt er das Flaschenschiff mit dem Zombie-Konzentrat aus dem Faß in der Küche und trifft vor der Küche Olivia wieder, die sich seiner Gruppe anschließen will. Wieder bei der Knochenschleuder, läßt Manny Glottis von dem Konzentrat kosten, woraufhin dieser zum Faß rennt, es vollständig leert und mit einer Magenverstimmung zurückkommt. Ein paar „nette" Worte von Manny bringen Glottis dazu, seinen Mageninhalt in den Schuppen zu entleeren.

Um den Glibber nun erstarren zu lassen, kippt Manny etwas von dem flüssigen Stickstoff hinzu, den er in einem Schränkchen im Tätowier-Studio findet. Jetzt kann er zu der Bombe laufen und sie entschärfen. Und schon befindet sich die Truppe, um Olivia verstärkt, auf dem Weg nach El Marrow, bzw...

Nuevo Marrow:

Am Waldrand angekommen, werden Manny und seine Freunde von Salvadors Truppe empfangen. Sie werden in die Kommandozentrale unter Hector LeMans' Casino geführt, wo sie Zeuge der Ankunft eines ersprossenen Agenten werden. Während sich Olivia Salvador anschließt, bleibt Meche bei Manny, der ihr seinen Plan erklärt, zu Hector vorzudringen. Sie geht voraus, um herauszufinden, wo dieser sich aufhält, und Manny schaut sich erst einmal



die Monitore an. Einer von ihnen zeigt den „Floristen", der Hector mit Waffen und Munition versorgt, wie Eva ihm erklärt. Um den Floristen gegen Hector aufzubringen, gibt Manny die Drohung, die er am himmlischen Tor von Hector bekommen hat, an die Taube weiter und schickt sie mit dem Foto von dem Floristen, das er im Papierkorb findet, zu ihm. Der Florist flieht daraufhin in sein unterirdisches Versteck.

Manny nimmt den Knochenarm des Versprossenen an sich und verläßt das Hauptquartier. Er trifft auf Glottis, der mit seiner neuen Fernbedienung spielt, „borgt" sich diese von ihm und legt den Wagen damit höher. Manny klettert die Leiter hoch, will

aber lieber noch nicht ins Casino, bevor er keine Verkleidung gefunden hat. Er erklimmt eine weitere Leiter, die in einen Backstage-Bereich führt. Manny belauscht die beiden überheblichen Thunder-Boys und verjagt sie, indem er die Kaffekanne nimmt, mit dieser zur Schneekanone emporsteigt und den Kaffee auf die Komparsen schüttet. Nun kann Manny die Rolle des „Thunder-Boys" übernehmen. Frisch geschminkt steigt er noch einmal zur Schneekanone rauf und nimmt das Mahlwerk mit.

Wieder bei Glottis angelangt, steckt er den Knochenarm in das Mahlwerk und kann damit die Spur der Sprieß-Munition verfolgen, die der Florist bei seiner Flucht hinterlassen hat: Startend bei der Knochenschleuder streut Manny etwas gemahlene Knochen auf den Boden, bis sie plötzlich zu sprießen beginnen. Diese Spur führt in eine Höhle und bis zu deren rechtem Ende. Mit der Knochenschleuder fahren Manny und Glottis nun in den anschließenden Tunnel, in dem sie von einer großen Echse aufgehalten werden. Manny benutzt die Fernsteuerung, um die Teleskopräder auszufahren und dirigiert die Schleuder ein Stück vorwärts, so daß er den Steg erreichen kann, auf dem er an der Echse vorbei bis zu einer Leiter kommt. Er nimmt die Fernsteuerung in die Hand und steigt die Leiter hinab, bis die Echse sich nach ihm umdreht. Ihr Schwanz liegt nun unter der Knochenschleuder, so daß Manny ihn mit einem Druck auf die Fernbedienung einklemmen kann. Der Weg zum Versteck des Floristen ist damit frei.



Der Florist ist so verwirrt und verängstigt, daß Manny ihn von dem Klebeband befreit, indem er die Klingel neben der Tür mit der Sense bedient und den Laden verläßt und wieder betritt, überzeugen kann, er sei ein Kunde. Der Florist versorgt ihn nun anstandslos mit Waffe und Munition.

Manny begibt sich daraufhin in Hectors Casino, wo er den beinahe verstorbenen Agenten wiedertrifft, der die Automaten ausräumt, sowie Meche, die Chowchilla Charlie nicht von den Automaten wegbekommt. Würde dieser die Toga anlegen, hätte Manny eine prima Verkleidung. Manny wirft Charlie das Tuch über und beauftragt den Agenten damit, Charlies Automaten Geld ausspucken zu lassen. Charlie ist nun, da er endlich gewonnen hat, bereit, mit Meche auszugehen. Manny schlüpft flugs in Charlies Kleider, die in der Toilette liegen.

Der Türsteher vor dem Lift zu Hectors Büro glaubt Manny nicht, daß er ein Freund von Hector ist und stellt ihm eine knifflige Frage. Manny findet heraus, daß die Frage immer so gestellt wird, daß die Antwort der neuesten Zahl entspricht, die an der Casinowand hinter ihm erscheint. Nach einer richtigen Antwort darf er den Fahrstuhl betreten.

Hier warten bereits Celso Flores und seine Frau, die sich noch unsicher sind, ob sie von Hector ein Nummer-9-Ticket erwerben sollen. Manny macht ihnen die Entscheidung leicht, indem er ihnen erzählt, was er auf seinem vierjährigen Weg durchs Totenreich alles erlebt hat. Da das Paar diese Mühen scheut, entscheiden sie sich für den Kauf, was Hector so begeistert, daß er Manny einen Job anbietet – in seinem alten Büro! Mannys alter Aktenschrank ist voll von den geklauten Nummer-9-Tickets. Als Manny Hector ersprießen will, taucht der Rabe auf, den er bereits in Rubacava gesehen hat, und Hector kann entkommen. Über das Bein einer Leuchtreklame versucht er das Dach eines nahegelegenen Gebäudes zu erreichen, doch nur sein Koffer kommt dort an. Manny schüttet einige Knochensplitter und dann etwas von der Sprieß-Munition in einen Sprung am Wasserspeier, der die Leuchtreklame stützt, woraufhin diese vornüber kippt. Manny erreicht über die Leiter und das Bein der Reklame nun das Dach, auf dem der Koffer liegt und folgt Olivia in deren Wagen. Doch Olivia spielt ein falsches Spiel; von Salvador ist nur noch der Kopf übrig und gemeinsam erreichen sie Hectors „Mausoläum" – einen riesigen botanischen Garten, bestehend aus den Seelen, denen er die Tickets geklaut hat. Manny sucht Hector im Gewächshaus auf und wird von ihm mit schleichend wirkender Munition ersprossen. Gerade noch rechtzeitig kann Manny den Keim mit dem Rest des flüssigen Stickstoffs vereisen und sich so vor dem „Tod" retten.

Wieder am Wagen angelangt, spricht er mit Salvadors Kopf, der mit Hilfe einer Zahnbombe seine Rache an Olivia vollzieht, nachdem er Manny von dem Kofferraumschlüssel erzählt hat, der bei seinem Körper hinter dem Gewächshaus versteckt liegt. Manny nimmt seine Sense aus dem Koffer beim Wagen und hebt Salvadors Ticket auf, daß zu seinem Kopf geflogen ist. Mit dem Ticket macht er hinter Hectors Glashaus Salvadors Körper ausfindig, indem er solange durch die Wiese stapft, bis das Ticket den Körper findet. Er legt diesen mit seiner Sense frei und holt sich mit dem Schlüssel aus dem Kofferraum des Wagens die Waffe. Mit dieser vergiftet er das Wasser in dem Tank



unterhalb des Gewächshauses und macht Hectors üblem Treiben damit endgültig ein Ende.

Mit Meche und den Tickets fährt Manny nun im Nummer-9-Expreß einem glücklichen Ende entgegen...

Komplett gelöst

Age Of Empires: Rise of Rome

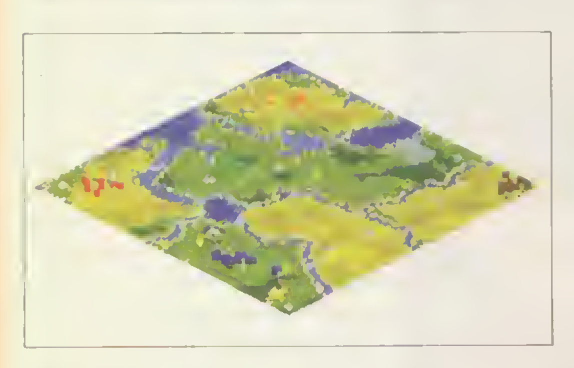
Nach Dune 2000 hat unser Leser Michael Steinkuhl nun auch das Mission-Pack zu Microsofts Strategie-Hit „Age Of Empires" durchgespielt und für etwas weniger erfolgreiche Zeitgenossen folgende Lösungshilfe verfaßt.



1. Kampagne: Rise of Rome

Mission 1: Birth of Rome

Mit mehreren verbesserten Bogenschützen, Steinwerfern und einer Mauer aus Türmen

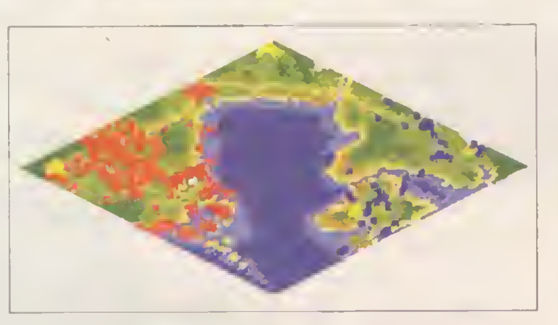


solltet Ihr Euer Lager verteidigen. Zuerst gilt es, oben rechts eine Mauer zu errichten. Die Fahnen in der Nähe Eures Camps solltet Ihr auch schnell mit Türmen bebauen. Schickt mindestens fünf Arbeiter zum Steinehacken. Habt Ihr Euch zugemauert, rüstet in die nächste Epoche auf und verbessert Eure Katapulte. Ist das erledigt, stellt Ihr Euch eine Armee aus fünf Katapulten und einigen verbesserten Bogenschützen zusammen. Mit diesen Einheiten wird der gelbe Gegner angegriffen und zerstört. Anschließend könnt Ihr dann die letzten drei Türme auf dem gegnerischem Gebiet errichten.

Mission 2: Pyrrhus of Epirus

In dieser Mission ist die See das Wichtigste. Baut zu Beginn bei der unteren Insel eine Verteidigung aus Türmen und Bogenschützen und rüstet außerdem Eure Schiffe schnell auf. Die gegnerischen Fähren solltet Ihr noch auf See unter Beschuß nehmen. Schließlich baut Ihr eine Flotte aus 30 Schiffen, die aus zehn Katapult- und 20 Triremenschiffen besteht. Mit den Katapultschiffen könnt Ihr alle gegnerischen Verteidigungstürme ausschalten, indem Ihr angreift und Euch nach der Attacke sofort wieder zurückzieht. Diese Aktion dauert zwar ein bißchen, ist aber effektiv. Zerstört anschließend alle Häfen und Schiffe. Alle Gebäude, die Ihr nun noch erreichen könnt, werden als nächstes vernichtet. Teilt Eure Flotte und postiert eine Hälfte oben bei der Brücke, die andere unten.
Jetzt beginnt die Invasion. Setzt mit beladenen Transportschiffen über. Wenn sich am anderen Ufer etwa zehn Phalanx und zehn Katapulte befinden, könnt Ihr das Lager überrennen.

Mission 3: Syracuse



Habt Ihr die Anfangsphase überlebt, ist der Rest kein Problem mehr. Mit zehn Schiffen sollte der Braune Gegner zerstört werden. Anschließend baut Ihr eine Riesenflotte aus 30 Schiffen. Zerstört nun die Spiegeltürme, die Hafenanlage, die Schiffe und Einheiten sowie alle Gebäude, die Ihr von den Häfen aus erreichen könnt. Baut dann erst Euer Lager weiter aus. Setzt anschließend mit einem Boot voller Legionäre über, die Ihr nur noch in die Mitte der Fahnen bringen müßt. Achtet dabei allerdings auf den Priester.

Mission 4: Metaurus

Baut sofort Türme und Bogenschützen für jeden Eingang und mauert Euch ein. Als nächstes müßt Ihr eine Akademie und einen

DIE NEUEN TECHNISCHEN ERRUNGENSCHAFTEN

Turmschild

Dieses für die Römer übliche Schild darf in Rise of Rome natürlich nicht fehlen. Es kann erst in der Eisenzeit entwickelt werden und schützt vor Geschossen von Ballisten, Helipolis und vor Pfeilen.

Medizin

Euren Priestern könnt Ihr nun ein Medizinstudium spendieren. Danach wird ihre Heilkraft sich erstaunlich verbessern. Dieses Upgrade solltet Ihr auf jeden Fall nutzen, um Einheiten schon während eines Angriffes zu heilen.

Martyrium

Martyrium ist ebenfalls eine Erweiterung für Eure Priester. Sobald Ihr es erforscht habt, können Eure Priester auch schnelle Reiter leichter übernehmen. Wenn Ihr eine Einheit überzeugen wollt, die auf Euren Gottesdiener einschlägt, könnt Ihr sie mit einem Selbstmord (Entf-Taste) sofort auf Eure Seite bringen.

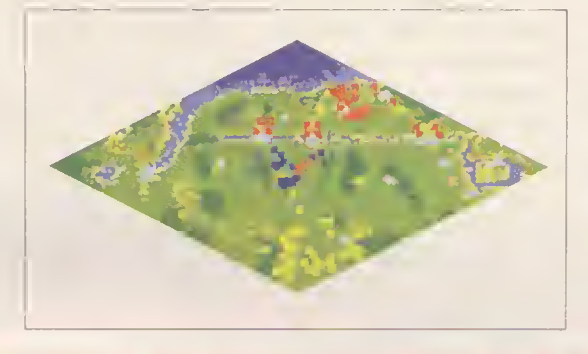
Logistik

Wenn Ihr nicht immer so viele Häuser bauen möchtet, um neue Einheiten auszubilden, dann ist dies die wichtigste Errungenschaft. Ab der Bronzezeit könnt Ihr die Logistik erforschen. Anschließend werden alle Einheiten, die Ihr in der Kaserne ausbildet, nur noch die Hälfte zählen.



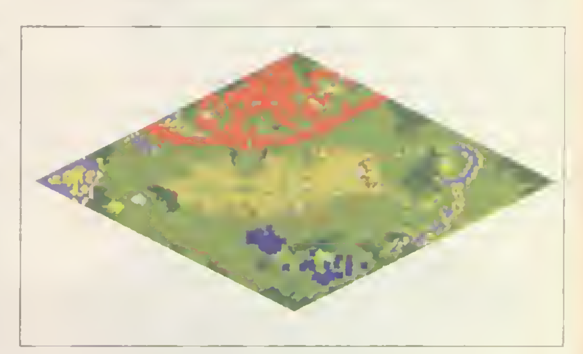
Wenn Euer Weltwunder so geschützt wird, kann nichts mehr passieren

Workshop bauen. Trainiert noch einige Hopliten zur Verteidigung. Der Rote Gegner hat keine Einheiten in seinem Dorf und Ihr könnt ihn mit wenigen Katapulten und Hopliten zerstören. Die Rohstoffe in Eurem Stützpunkt werden nicht ausreichen, deshalb könnt Ihr Euch in der ehemaligen Basis der Roten versorgen. Dort solltet Ihr auch Euer Wunder aufbauen. Wenn Ihr es mit fünf Türmen schützt, kann Euch nichts mehr passieren.



Mission 5: Zama

Euer Dorf müßt Ihr stark befestigen. Alle Starteinheiten solltet Ihr nach oben rechts ziehen und ein Loch in die Mauer schießen. Durch dieses Loch gelangt Ihr in das Dorf. Mit Eurem Priester überzeugt Ihr gegnerische Einheiten und greift schließlich das Dorfzentrum an. Wurde es zerstört, müßt Ihr noch Jagd auf die Dorfbewohner machen. Anschließend baut Ihr Euer Lager weiter aus



und plaziert ferner hinter Eure Verteidigung Priester, um angreifende Einheiten zu überzeugen. Da Euer Gegner keine Rohstoffe mehr bekommt, ist es nur eine Frage der Zeit, bis ihm die Leute ausgehen. Ist dieser Zeitpunkt gekommen, greift Ihr mit einigen Katapulten an. Zerstört dabei erst die Türme und schließlich alle anderen Gebäude. In der Zwischenzeit könnt Ihr noch schnell ein Weltwunder errichten.

Mission 6: Mithridates

Mit Euren Schiffen werden alle Häfen und Schiffe der Roten zerstört. Ist Euch dies

DIE NEUEN EINHEITEN



Kamelreiter

Die Kavallerie kann gegen den Kamelreiter nicht viel ausrichten, aber auch mit Axt- und Schwertkämpfer macht er kurzen Prozeß. Ihr solltet ihn zum Schutz von empfindlichen Einheiten benutzen, da er eine gute Kombination aus Geschwindigkeit und Schlagkraft darstellt.

Streitwagen

Auch der Streitwagen ist keine schlechte Waffe und sehr effektiv, um Schwertkämpfer loszuwerden. Laßt ihn aber nie in Gruppen gegen einen Elefanten kämpfen, da das Gefährt dem



Dickhäuter hoffnungslos unterlegen ist. Dieses Upgrade ist allerdings kostenaufwendig. Wißt Ihr Euch anders zu helfen, dann könnt Ihr auf den Streitwagen verzichten.

Gepanzerter Elefant

Gegen Gebäude und Mauern ist dieser Kampfelefant am besten zu gebrauchen. Aufgrund seiner robusten Panzerung kann man ihn nur schwer verletzten.



Vor den Priestern sollte sich diese Einheit allerdings in Acht nehmen.

Freuergaleere

Wenn Ihr mehrere dieser Schiffe baut und zum Angriff übergeht, hat die gegnerische Flotte keine Chance mehr. Fast ununterbrochen sondert diese Galeere sehr kraftvolle Flammenstöße ab. Die Reichweite ist jedoch stark begrenzt, so daß fast keine Landziele erreicht werden können. Die Feuergaleere stellt die beste neue Einheit dar.



Steinwerfer

Er ist eigentlich nicht zu gebrauchen, da er die gleiche Angriffskraft wie ein Axtkämpfer, aber dafür weniger Lebenspunkte besitzt. Auch leichte Bogenschützen sind ihm in der Reichweite überlegen. Um Steinwerfer zu trainieren, benötigt Ihr zudem einige Steine, die Ihr dafür aber nicht verschwenden solltet.

gelungen, könnt Ihr auf der linken Insel landen. Errichtet im Schutz der Wälder schnell Euer Dorf und überrennt dann mit einigen Katapulten und den Starteinheiten das Lager des Gegners. Für den gelben Stützpunkt auf Eurer Insel benötigt Ihr ein paar Priester und zwei Katapulte. Die Türme am oberem Rand der Karte sind gegen ein Katapult machtlos.

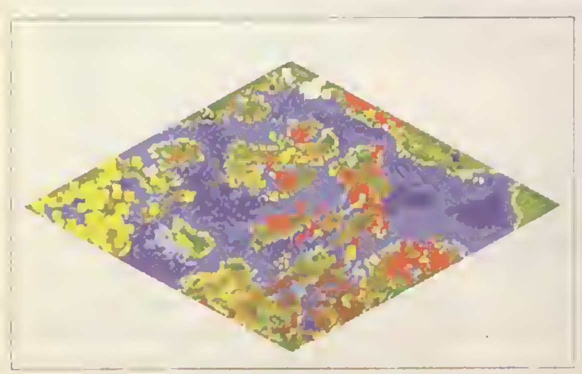
Richtet dann bei den ehemaligen Türmen ein Ressourcenlager ein. Mit ca. zehn Katapultbooten werden alle erreichbaren Einheiten und Gebäude zerstört. Mit drei Fähren, beladen mit Priestern und Kavallerie, legt Ihr letztendlich an dem oberen Teil der Insel an. Die Geistlichen übernehmen die gegnerischen Einheiten, während die Kavallerie das Weltwunder niederreißt.

2. Kampagne: Ave Caeser

Mission 7: Caeser vs. Piraten

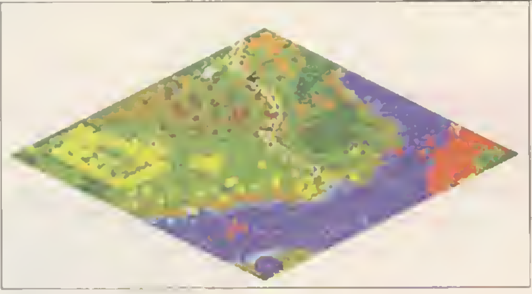
Reitet mit Caeser nach oben, tötet die Einheiten und nehmt das Lager ein. An der Uferseite errichtet Ihr Türme. Anschließend rüstet Ihr Eure Schiffe auf. Mit mehreren Schiffen greift Ihr den roten Gegner an und zerstört ihn. Dann wird die Flotte noch ein wenig aufgerüstet, um schließlich den braunen Gegner anzugreifen. Da er eine sehr gut geschützte Stadt hat, benötigt Ihr einige Katapult-Schiffe.

Für den Angriff auf den letzten Gegner sind noch mit einigen Hopliten beladene Transportschiffe vonnöten. Caeser solltet Ihr auf Eure Insel lassen, damit er sie gegen die Einheiten, die der gelbe Gegner mit Transportschiffen auf Eure Insel bringt, verteidigen kann.



Mission 8: Britain

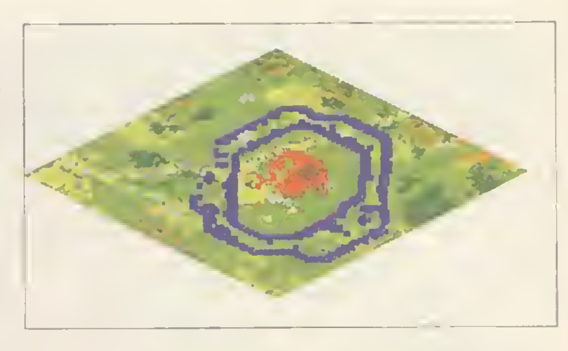
Ihr müßt zu Beginn alle Einheiten in die Boote laden, da Euer Gegner auch mit Schiffen angreift. Die Türme und Einheiten vernichtet Ihr mit Hilfe von Katapultschiffen, und mit den Priestern werden dann die Gebäude und Einwohner übernommen. Die Türme des gelben Kontrahenten könnt Ihr von Euren Schiffen aus zerstören. Ladet sämtliche Starteinheiten schließlich auf der anderen Insel ab, wo die erste Ruine mit Gewalt eingenommen wird. Holt noch einige Einheiten nach und greift die Priesterversammlung beim Tempel an. Danach wird dann auch dort die Ruine erobert. Anschließend marschieren Eure Einheiten bei der zweiten Ruine durch den Schleichweg hinter dem Wald, wobei Ihr nun nur noch mit einer Einheit bis zur letzten Ruine durchkommen müßt.



Mission 9: Alesia



Dies ist eine richtige Belagerungsmission, wobei Ihr Euer Lager schnell um eine Akademie und einen Workshop erweitern solltet. Die Türme zerstört Ihr mit einigen Katapulten, hinter und neben denen Ballisten und Phalanx postiert werden. Zuletzt löscht Ihr dann die eingemauerten Einheiten mit den Ballisten aus.

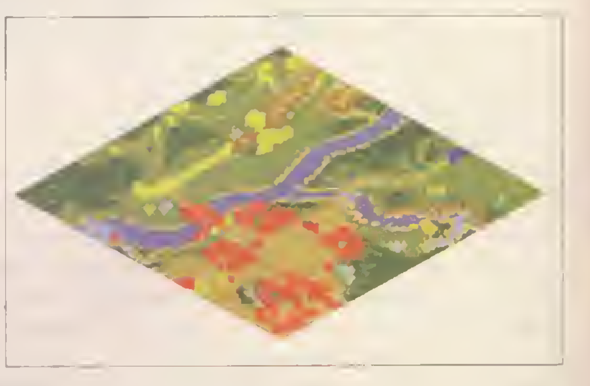


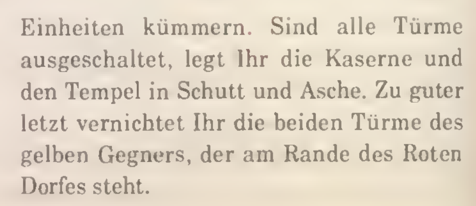
Mission 10: Caeser vs. Pompeius



In dieser Mission gilt es den Reiter zu töten

Baut Euer Lager am Startort auf. Einige Eurer ersten Gebäude sollten Hafen, Akademie, Workshop und Ställe sein. Sobald Ihr schließlich Kavallerie, Katapulte, Zenturionen und Transportschiffe gebaut habt, könnt Ihr zum Angriff übergehen. Mit den Katapulten werden die Türme niedergerissen, wobei sich die Kavallerie und die Zenturios um die heraneilenden Einheiten kümmern. Sind alle Türme ausgeschaltet, legt Ihr die Kaserne und den Tempel in Schutt und Asche. Zu guter letzt vernichtet Ihr die beiden Türme des gelben Gegners, der am Rande des Roten Dorfes steht.

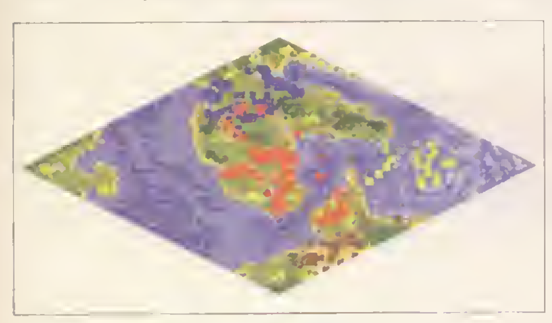




3.Kampagne: Pax Romana

Mission 11: Actium

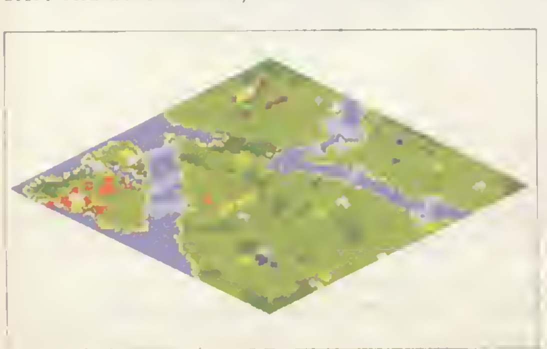
Den ersten Angriff solltet Ihr ohne Probleme abwehren können. Stellt danach eine Armee aus Kavallerie, Ballisten, Katapulten und Priestern zusammen, mit der der rote Störenfried systematisch beseitigt wird. Die



übriggebliebenen Einheiten werden in Transportschiffe gesetzt. Als nächstes solltet Ihr Euch eine große Armee aus Schiffen heranziehen, mit der alle erreichbaren Gebäude und Einheiten des braunen Widersachers zerstört werden. Anschließend legt Ihr schnell mit den Transportschiffen über und vernichtet mit Euren Truppen den Rest. Die Schiffe solltet Ihr dabei aber in Ruhe lassen. Fahrt an der Seite durch und nehmt nur das Schiff von Cleopartra unter Beschuß. Falls Eure Einheiten nicht ausreichen sollten, müßt Ihr einfach neue nachbauen und die selbe Route einschlagen.

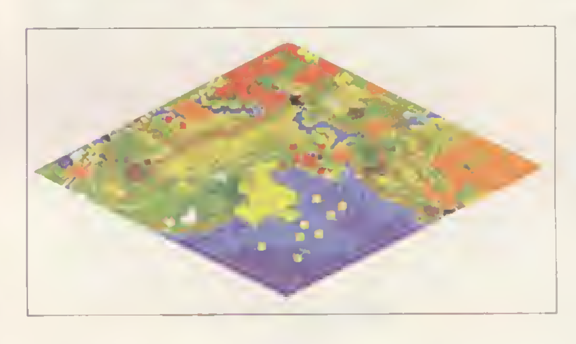
Mission 12: Years of the Four Emperors

Befehligt Eure Arbeiter sofort nach oben zu Eurem Wunder. Dort werden auch alle wichtigen Gebäude gebaut. Unten solltet Ihr nur ein Ressourcenlager einrichten. Baut schnell einige Axtkämpfer und Türme, um das Wunder gegen die Starteinheiten Eures Nachbarn zu schützen. Wenn die ersten Angriffe abgewehrt sind, solltet Ihr alle Übergänge auf Eurer Insel zumauern und in die nächste Epoche aufrüsten. Errichtet aber nur nach oben Türme, damit der gelbe Gegner vor Euren Mauern stehenbleibt. Falls er doch einmal die Mauern zerstört und durchkommt, solltet Ihr die Einheiten mit der Kavallerie abfangen. Ist alles gesichert, könnt Ihr den braunen Feind mit Katapulten und Kavallerie bezwingen. Mit Schiffen zerstört Ihr dann die Einheiten, die sich vor den Übergängen gesammelt haben. Da die Gelben nun fast am Ende sind, werden einige Balisten und Kavallerie ausreichen. Zuletzt müßt Ihr nur noch das fremde Wunder zerstören und dort ein neues errichten.



Mission 13: Ctesiphon

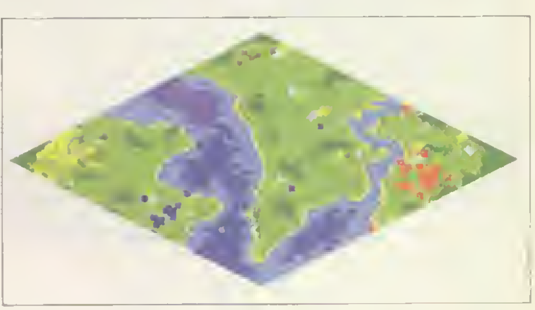
Nehmt mit den Einheiten das kleine Lager ein und baut es aus. Ihr solltet recht schnell eine Mauer aus Türmen nach rechts hin hochziehen. Wenn kein Mangel an Rohstoffen mehr herrscht, ist es an der Zeit, Euren gelben Nachbarn mit Katapulten und Kavallerie zu überrennen. Baut einen Hafen, um die See-Einheiten zu zerstören.



Euer Feldzug sollte nun mit Ballisten und Priestern gegen die Roten weitergehen. Die Priester müssen jedoch die Fähigkeit besitzen, gegnerische Priester überzeugen zu können. Der Rest ist einfach. Ihr nehmt Priester ein und zieht sie zurück. Falls sie angeschlagen sind, werden sie geheilt. Dann erobert Ihr die Türme des Gegners, befreit schließlich Euer Artefakt und zieht weiter. Mit verbesserten Katapulten könnt Ihr von Eurer Stadt aus das nächste Artefakt erobern. Das letzte befindet sich auf dem Weg zum Wunder. Mit einigen Priestern sowie der Kavallerie sollten die restlichen Gegnereinheiten bald bezwungen sein. Befinden sich alle Artefakte in Eurem Besitz, befehligt Ihr diese zum Wunder. Habt Ihr jetzt immer noch nicht gewonnen, müßt Ihr einfach alle übernommenen Ställe zerstören (ENTF-Taste).

Mission 14: Queen Zenobia

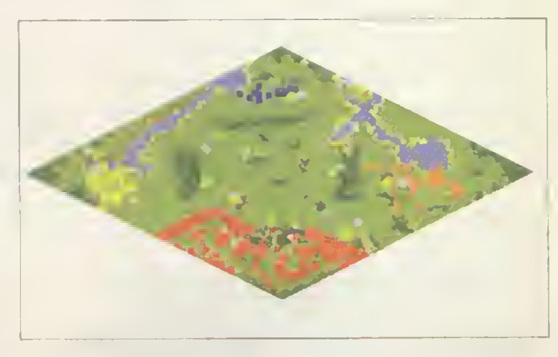
Euren braunen Gegner könnt Ihr zu Beginn mit zehn Axtkämpfern zerstören. Diese Insel sollte dann erst einmal nur für Ressourcengewinnung in Anspruch genommen werden. Auf der anderen errichtet Ihr eine Mauer aus Türmen. Rüstet die Epochen auf und baut dann eine Armee bestehend aus



Kavallerie, Ballisten, Priestern und Katapulten. Derart ausgerüstet, sollte der gelbe Gegner kein Problem mehr darstellen. Von der Ressourceninsel aus könnt Ihr Schiffe und Häfen des roten Widersachers mit Katapulten zerstören. Setzt dann schnell mit Euren Schiffen nach und vernichtet die erreichbaren Gebäude. Anschließend müßt Ihr mit Priestern und Kavallerie im unteren Teil des Eilands landen. Übernehmt mit den Priestern Türme sowie wichtige Gebäude. Dadurch könnt Ihr auf der Insel Nachschub produzieren und die restlichen Gegnereinheiten überrennen.

Mission 15: Coming of the Huns

Mauert Euch schnell ein, achtet jedoch darauf, daß ein Arbeiter in die Rote Stadt kommen muß. Sobald der Dorfbewohner diese erreicht hat, baut er einen Stall. Dort bildet Ihr zwei Reiter aus und postiert sie bei dem Workshop. Um die nächste Epoche zu



erreichen, solltet Ihr in der Zwischenzeit viele Dorfbewohner ausbilden und eine Menge Rohstoffe sammeln. Mit neuen Schiffen wird der Hafen zerstört, und mit einem

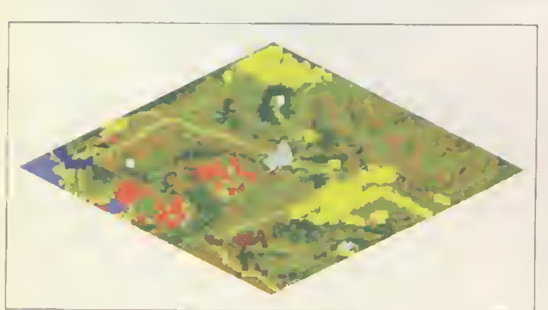

Die Priester wagen sich nicht in die Reichweite der Türme

mit Arbeitern beladenen Transportschiff müßte es Euch gelingen, am unteren Ende des Flusses zu landen. Um problemlos an neue Rohstoffe zu gelangen, solltet Ihr schließlich eine aus Türmen bestehende Mauer erbauen.
Falls der rote Kontrahent versucht, ein Wunder zu bauen, solltet Ihr die Allianz brechen und es mit Reitern sofort zerstören.
Seid Ihr letztendlich in der Eisenzeit angelangt, müßt Ihr lediglich Euer Wunder errichten, um den Sieg davonzutragen.

4. Kampagne: Enemies of Rome

Mission 16: Crossing the Alps

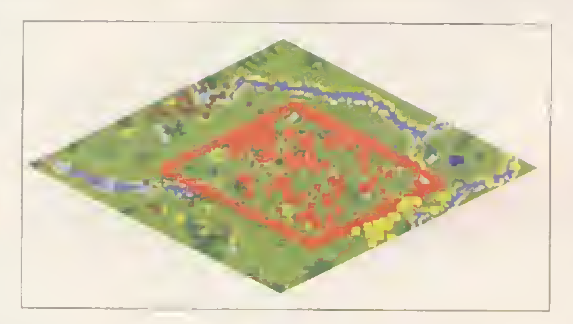
Zieht mit Euren Einheiten los, aber laßt den Turm als Schutz gegen Alligatoren unangetastet. Der Weg führt Euch direkt ins gelbe Lager, das völlig zerstört wird. Weiter geht es, indem Ihr den großen Umweg in Kauf nehmt, um nicht bei den Türmen vorbeizukommen. Eure Bogeschützenelefanten postiert Ihr schließlich bei der Mauer. Sie töten alle Einheiten in der Nähe. In der Zwischenzeit sollten sich Eure Dorfbewohner durch die Mauer hacken und ein Dorfzentrum aufstellen. Dann wird Holz gehackt und mit Hilfe von zwei Farmen Nahrung besorgt.



Wenn die Bogenelefanten gute Arbeit geleistet haben, wird die Mauer mit den Kriegselefanten eingerissen. Mit einem Dorfbewohner rennt Ihr ins zerstörte Dorf des gelben Feindes und baut dort Gold ab, wobei im unteren Teil zudem ein Workshop aufgestellt werden sollte. Mit Katapulten brennt Ihr alle Türme nieder, während die Einheiten durch die Elefanten zurückgedrängt werden. Mit den beiden gepanzerten Elefanten und Hannibal müßt Ihr dann nur noch die Fahnen erreichen.

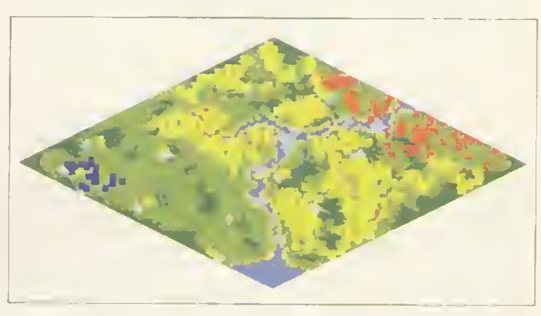
Mission 17: Third Greek War

Baut zu Beginn einen Hafen ins untere Gewässer. Mit fünf Schiffen könnt Ihr alles Erreichbare zerstören. Nach oben hin müßt Ihr Euch durch Türme schützen. Mit zehn Axtkämpfern könnt Ihr Euren gelben Nachbarn ausschalten, damit auch die andere Seite des braunen Dorfes eingemauert werden kann. Hinter den Mauern plaziert Ihr Balisten. Baut im oberen Fluß nun eine stattliche Anzahl an Schiffen und bringt diese durch den Eingang ins größte Lager. Von hier aus müßt Ihr zuerst die Helipolis und die Katapulte zerstören, wobei sehr viel Holz benötigt wird. Zu guterletzt stellt Ihr eine Riesenarmee aus gepanzerten Elefanten auf, die das Regierungsgebäude vernichten.



Mission 18: Spartacus

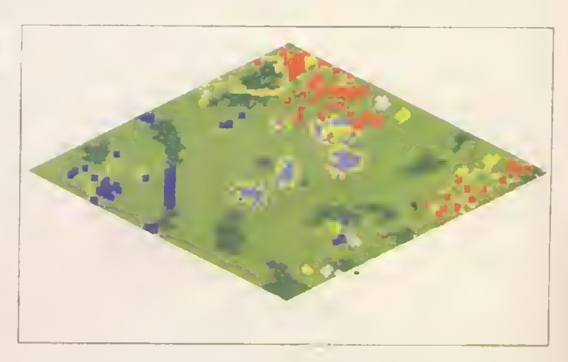
Baut auf und rüstet in die nächste Epoche. Ihr solltet eine Unmenge von Gold abbauen, um Balisten und Priester kreieren zu können. Um den Nachschub zu gewährleisten, sollten obendrein überall Workshops und Tempel errichtet werden.
Beginnt nun in der unteren Hälfte der Karte Einheiten zu überzeugen. Falls Eure Priester in Bedrängnis kommen, zieht Eure Ballisten vor, womit Ihr schließlich den unteren Teil in Eure Gewalt bringen solltet.



Gegen die Helipolis und die schweren Katapulte müßt Ihr mit schnellen Reitern und Elefanten vorgehen. Der restliche Widerstand sollte mit einer Armee aus Elefanten überrannt werden können.

Mission 19: Odenathus vs. Persians

Die Stellungen außerhalb des Lagers werdet Ihr nicht lange halten können, deshalb solltet Ihr schnell ins nächste Zeitalter aufrüsten. Baut Kamele, Katapulte und Ballisten und schleicht Euch ins obere Dorf, wo zuerst die Türme und der Tempel zerstört werden müssen. Erst nach der Vernichtung dieser Ziele kümmert Ihr Euch um den Rest. Zieht einige Priester gegen die Elefanten mit und baut anschließend ein Lager neben der gegnerischen Stellung auf. Dort werden Streitwagen ausgebildet und zusammen mit den Katapulten gegen die Stadt eingesetzt. Die Dorfbewohner und das Dorfzentrum sollten Euer erstes Ziel darstellen. Danach werden werden die unzähligen Katapulte des Gegners mit den Streitwagen zerstört. Überzeugt der Reihe nach die Elefanten und reißt die übriggebliebenen Gebäude ein – und schon habt Ihr „Rise of Rome“ erfolgreich beendet.



Michael Steinkuhl

Rent a Hero – Interview mit einem Helden

„Wie ich unsere Heimat Tol Andar dem Untergang geweiht und gleich darauf gerettet habe“

Ein offenes Gespräch mit dem Berufshelden Rodrigo, transkribiert von Jochen Birkenmeier und Zoltán Weller

...und alles hat damit angefangen, daß du eine Prinzessin gerettet hast?
Rodrigo: Ja. Wieder mal. Das heißt, nachdem ich den üblichen Drachen besiegt hatte und seine Höhle betrat, stellte ich fest, daß ich keine Prinzessin, sondern einen Prinzen gerettet hatte. Ich hatte ein ausgezeichnetes Händchen für schlechte Aufträge, damals...

Aber das änderte sich...?
Rodrigo: Ja, genau. Als ich von dieser... Rettung zurückkehrte, stattete ich erst einmal meinem Kollegen Louis einen Besuch ab. Als ich dann wieder in mein Büro ging, kam dieser Zwerg, Ramil, herein. Er bat mich, seine Frau Jasmin den Klauen der Piraten in Endavin zu entreißen.

Das klingt nicht unbedingt nach einer Verbesserung...
Rodrigo: Na ja, immerhin erhielt ich zehn Dukaten als Vorschuß! Erst habe ich sie sicher im Schreibtisch aufbewahren wollen, nahm sie dann aber doch mit. Natürlich habe ich Dussel sie gleich in die Kanalisation fallen lassen und so ein blöder Arbeiter ließ mich nicht runtersteigen, um sie zu suchen.

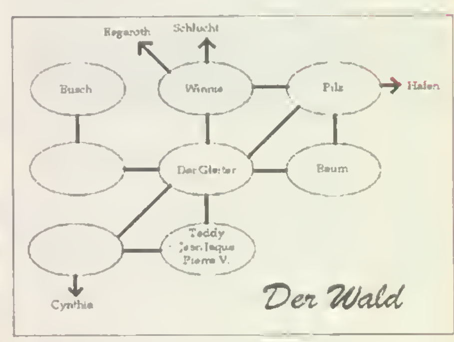
Aber du bist dann doch in die Kanalisation gekommen...?
Rodrigo: Natürlich. Ich wußte, daß der Arbeiter verschwinden würde, sobald das Signal zur Mittagspause ertönt. Ich stieg auf meinen Gleiter und flog zu Sanchos Bar, vor deren Tür ich eine hilflose Maid von üblem Gesindel befreite. Sancho ließ mich erst einmal einen merkwürdigen Gast, einen Piraten, aushorchen. Das heißt, eigentlich hat der nicht viel gesagt, obwohl ich ihn ordentlich provoziert habe. Der Typ ist einfach gegangen und hat mich mit seinem stinkenden Mantel stehenlassen. Ich hab´ mir dann von Sancho seine Tröte ausgeliehen – natürlich mußte ich ihn erst gekonnt dazu überreden. Ich flog zurück zu meinem Büro, blies in das Ding und voilà – der Weg war frei.



Und du hattest dein Geld zurück.
Rodrigo: Schön wär's gewesen! Ich habe es zwar schnell gefunden – ein Gang, ganz links von mir, führte mich bald zu einem Gitter und da schwamm auch mein Beutel. Leider flutschte er durch das Gitter. Es gab zwar eine Kurbel dafür, aber das Seil war alt und ist leider gerissen.



Ein neues Seil mußte her...?
Rodrigo: Ja, das war lustig. Ich flog erst mal ohne mein Geld nach Endavin, merkte aber schnell, daß ich ohne eine anständige Verkleidung da nicht reinkommen würde. Ich brauchte zumindest einen Hut, ein Cyber-Körperteil und einen Ohrring. Wie alle



Piraten eben. Ich dachte mir, wo ich sowieso unterwegs war, schaue ich mich mal im Wald um, vielleicht finde ich da was.

Und was hast du gefunden?
Rodrigo: Meinen alten Teddy, Jean-Jaque Pierre V.! Er steckte in einem Gebüsch und hat all die Jahre auf mich gewartet. Und dann war da noch dieses Mädchen, Winnie, das mit seinem Springseil spielte.

Hast du das Seil gegen den Teddy eingetauscht?
Rodrigo: (reibt sein Knie) Tja, erst als ich merkte, daß sie es mir nicht einfach so geben würde... Auf jeden Fall konnte ich damit die Winde in der Kanalisation reparieren und das Gitter öffnen. So kam ich in eine typische Drachenschlucht, deren Bewohner ein Problem mit einigen Aasfressern hatten...



Du hast mit einem der Drachen gesprochen?
Rodrigo: Ich habe ihm sogar geholfen! In seiner Schlucht lag ein großer Drachenschädel. Ich konnte in ihn hineingehen, nachdem ich einen Dornenstrauch aus seinem Gehörgang gepult hatte. In dem Schädel lag noch ein Gehirn, das sich vorzüglich als Köder für die Störenfriede gebrauchen ließ – ich mußte es nur etwas vergiften.



Wo hast du das Gift für das Drachenhirn herbekommen?
Rodrigo: Im Wald wuchsen eine Menge Pilze. Den schönsten habe ich gepflückt – und jetzt kommt der Clou – und ihn an einem giftigen Busch gerieben. So kam ich an ein paar vergiftete Blätter, die ich dem Gehirn beimischte. Ich habe dann von innen den Kiefer geöffnet und die gierigen Kerle haben angebissen.



Und wie hat sich der Drache für deine Hilfe bedankt?
Rodrigo: Er rettete mir das Leben, als sich ein Pirat an mich heranschlich. Ich kam so an dessen Hut und seinen Cyber-Handschuh.





Fehlte nur noch ein Ohrring...
Rodrigo: Genau. So einen hatte mein alter Lehrer Ranama in Smashville. Ich habe ihn gebeten, ihn mir zu leihen, aber schließlich mußte ich ihn ablenken und ihn ihm vom Ohr reißen. Er ist immer noch ein wenig verstimmt deswegen.

Aber du konntest endlich nach Endavin.
Rodrigo: Fast. Erst einmal mußte ich auf der Lauer liegen, bis ein Pirat dem Torwächter die Parole zeigte. Nur damit konnte ich an diesem Kerl vorbei. In Endavin ging ich



dann in die nächste Kneipe, um Informationen zu sammeln. Leider unterzogen mich dort die Piraten einem Trinktest, den ich wohl nicht bestand... Ich wachte in einer Zelle auf. Es stellte sich heraus, daß ich Jasmin gefunden hatte und nun mit ihr festsaß.



Wie bist du mit Jasmin aus der Zelle entkommen?
Rodrigo: Ich konnte erstmal durch ein Fenster ein Gespräch zwischen dem Oberpiraten und dem Kerl, den ich bei Sancho gesehen hatte, belauschen. Sie wollten mit irgendwelchen Steinen die absolute Macht gewinnen.

Den Gloomstones.
Rodrigo: Richtig. Obwohl mich Jasmin dabei verspottete, fing ich an, unter dem Stroh auf dem Boden herumzusuchen. Da war doch tatsächlich eine Falltür.



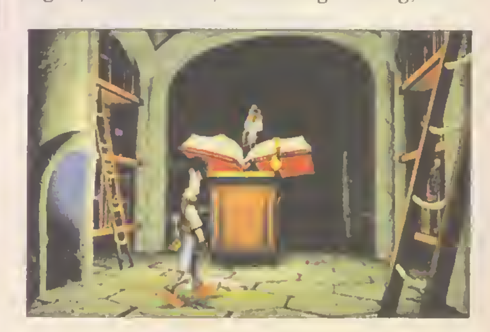
Nein!
Rodrigo: Doch! So einfach konnten wir den Piraten entkommen. Leider ging mein Gleiter bei der Flucht in die Brüche und wir



landeten im Wald, von wo aus Jasmin uns nach Esgaroth, der Zwergenstadt, führte. Sie traf endlich Ramil wieder, der mich natürlich



wegen der Bezahlung auf später vertröstete. Ich wollte gerade die Zwergenmine besichtigen, als Tharain, der Zwergenkönig, mich



in seine Bibliothek bat. Er beauftragte mich damit, die sechs Schlüsselsteine zu finden, sowie ein Artefakt in der Mine.

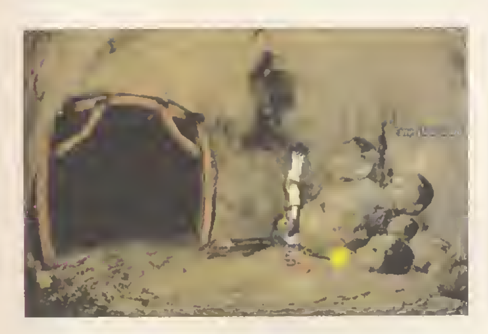
Das, wonach die Piraten suchten?
Rodrigo: Genau das! Tharain konnte mir nur einen der Steine geben, die anderen mußte ich nun suchen gehen.

Und wo hast du die restlichen Steine gefunden?
Rodrigo: Das war das Beste! Ich wollte in die Mine, da kam Jasmin noch einmal vorbei. Sie hatte eine Kette um den Hals hängen – mit den fünf Steinen!



Also hattest du jetzt die Steine...
Rodrigo: Nein, so einfach war das natürlich nicht! Jasmin hatte keine Lust, mir die Kette zu geben und versteckte sich im Wald auf einem Baum. Sie ließ sich partout nicht dazu überreden wieder herunterzukommen.

Was hast du gemacht?
Rodrigo: Ich bin erst einmal zurück nach Esgaroth und in die Mine gegangen. Am Eingang konnte ich mich mit einer Schaufel bewaffnen und folgte dann den Schienen bis zu einem Steinbohrer. Leider konnte ich diesen nicht anwerfen. Ich fand schließlich einen Raum, in dem eine Spitzhacke lag, mit der ich einen kaum sichtbaren Hitzestein aus der Höhlenwand schlagen konnte.



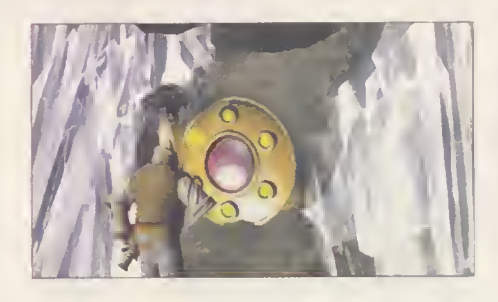
Wie hast du den Stein entdeckt, wenn er kaum sichtbar war?
Rodrigo: Ich konnte die Hitze spüren und habe die Wand genau danach abgesucht.

Ach so.
Rodrigo: Der Stein war verdammt heiß, also mußte ich ihn mit der Schaufel aufheben und in meine Tasche befördern.

Tasche? Aber der Stein war doch heiß...?
Rodrigo: Meine Taschen sind extra verstärkt. Weiter im Text. Ich konnte den Bohrer nun mit dem Hitzestein betreiben und ließ ihn losfahren. Er rollte an einer kaputten Weiche vorbei in einen Raum mit einer losen Felswand, hinter der ich nach einer Weile bohren aber nichts weiter fand, als eine Zunderbüchse, die sich hinter einem kleinen Felsbrocken versteckte. Ich stellte dann die Weiche um...



Wie hast du die kaputte Weiche umgestellt?
Rodrigo: Ich habe meine Schaufel als Hebel benutzt, dann den Bohrer in eine weitere Höhle rollen lassen, und hinter der dortigen Wand legte ich schließlich den Eingang zu einer Kristallhöhle frei, in der ich ein Artefakt mit sechs Mulden vorfand.



Jetzt brauchtest du nur noch die Kette von Jasmin.
Rodrigo: Das war etwas gemein. Ich habe das Stroh, das ich noch aus der Zelle mit mir herumtrug, unter den Baum gelegt und Jasmin gedroht es anzuzünden. Da sie mir nicht geglaubt hat, habe ich ihr mit dem Zunder etwas eingeheizt und die Kette doch noch bekommen. Natürlich habe ich das Feuer dann wieder ausgetreten.

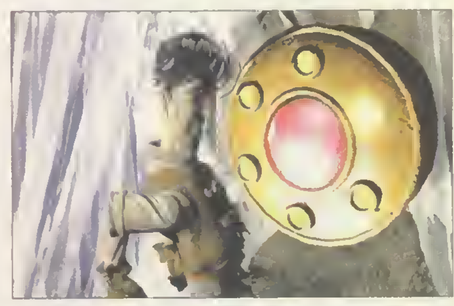
Du hattest jetzt alle Steine und konntest sie in das Artefakt einsetzen.
Rodrigo: Fast. Ich mußte bloß noch die richtige Reihenfolge herausbekommen.



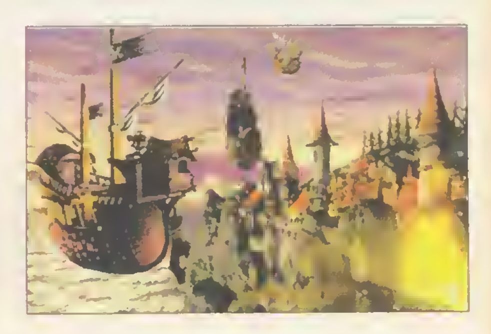
In welcher Reihenfolge?
Rodrigo: Das war halb so wild. Ich wollte Tharain in der Bibliothek danach fragen, aber er war nicht da. Statt dessen fand ich heraus, daß die Bodenfliesen in der Bibliothek abwechselnd aufleuchteten, jedesmal



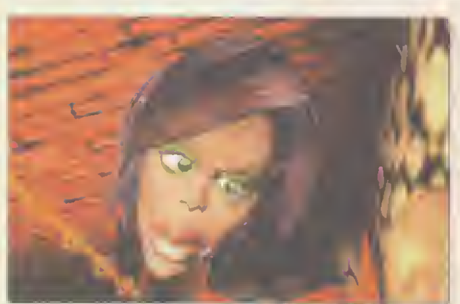
wenn ich den Raum wieder betrat. Praktisch, nicht wahr? So konnte ich die komplette Reihenfolge herausfinden: Zuerst Rot, dann Türkis, Blau, Gelb, Violett und zum Schluß Grün.



Und du hast die Steine eingesetzt und die dunklen Götter befreit.
Rodrigo: Das war mir zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar. Erst einmal wurde ich aus der Höhle geschleudert und kam in Cynthias Hütte wieder zu mir. Wir lernten uns etwas









genauer kennen, bevor ich mich außerhalb der Hütte umsah. Der Brunnen schien mir magisch zu sein, und als ich noch darüber nachdachte, mir etwas von ihm zu wünschen, fiel mir ein, daß ich etwas vergessen hatte.

Deinen Geldsack!
Rodrigo: Richtig! Er wartete immer noch vor dem Eingang zur Kanalisation auf mich, und tatsächlich hatte ich einen Wunschbrunnen gefunden, wie sich nach einer Geldspende herausstellte. Er riet mir, eine Insel im Wamischen Nebelring aufzusuchen.

Wie bist du auf die Insel gekommen?
Rodrigo: Mein Freund, der Drache, hat sich bereiterklärt mich hinzufliegen.

Und was habt ihr auf dieser Insel gefunden?
Rodrigo: Eine leere Hütte. Glaubte ich jedenfalls zuerst. Als ich mir den Boden jedoch näher anschaute, stellte ich fest, daß da noch mehr sein mußte; von draußen hatte die Hütte größer ausgesehen. Das Fenster gegenüber der Tür stellte sich sogleich als Illusion heraus.

Was hast du hinter dem Fenster gefunden?
Rodrigo: Den konservierten Geist Megophias'! Er wies mich an, ihm seinen Ego-Projektor zu bringen, den er hinter der Hütte 'versteckt' hatte. Allerdings stellte sich heraus, daß die Piraten wieder einmal schneller gewesen waren. Ich sagte Megophias noch schnell Bescheid und flog mit dem Drachen nach Tol Andar zurück.



Wie hast du den Ego-Projektor von den Piraten zurückerobert?
Rodrigo: Ich bin erst einmal zum Hafen von Smashville gestiefelt, wo sich hinter ein paar Fässern eine Fremde versteckte, die einen Geheimgang zu einer Ruderboot-Anlegestelle kannte.

Damit seid ihr dann zum Piratenschiff gerudert...
Rodrigo: Wir mußten das Boot erst einmal tarnen. Ich habe nach einigem Suchen auf Megophias' Insel hinter der Hütte eine Piratenflagge gefunden, die ich wohl beim ersten Mal übersehen hatte... Das war eine



perfekte Tarnung. Auf dem Piratenschiff angekommen, schob ich eine Truhe beiseite und öffnete die dahinterliegende Tür. In dem anschließenden Raum lag der Ego-Projektor wie auf einem Präsentierteller!

Wo war der Haken?
Rodrigo: Der Kapitän hatte uns bemerkt, aber die Fremde konnte ihn in Schach halten, während ich zurückruderte, den Drachen aufsuchte und zu Megophias flog.



Ich schloß den Projektor an ihn an, aber er war nicht stark genug. Ich mußte ihn benutzen. Ich gelangte in eine andere Dimension, in der mir ein dunkler Magier entgegentrat.

Und wie hast du diesen Dunklen Magier besiegt?
Rodrigo: Ich konnte mich in alles verwandeln, was ich wollte – und ich erinnerte mich an das, was mir Megophias gesagt hatte: Die Freunde... in aufsteigender Reihenfolge... Nun ja, ich verwandelte mich nacheinander in meine Freunde, in der Reihenfolge ihres Alters: Erst Winnie, dann die hilfreiche



Unbekannte, Cynthia, Louis, Sancho und schließlich den Drachen. Und das war's! Der böse Magier war besiegt, die dunklen Götter wieder verbannt und Tol Andar vor der Dunkelheit wie den Piraten gerettet!

Nachdem du nun die ganze Welt gerettet hast, wie können da wohl deine zukünftigen Pläne aussehen? Wirst du dich zur Ruhe setzen?
Rodrigo: Wir werden sehen...





Cheats-Fundgrube von A bis Z

Dethkarz

Im Hauptbildschirm von Beam Softwares Actionracer ruft Ihr durch Drücken und Halten der Tasten SHIFT + STRG + C die Cheat-Option auf. Nun könnt Ihr den Code Eurer Wahl eintippen:



DEV 6 – alle Vehikel sind verfügbar
GLOBAL – alle Strecken sind anwählbar
RACE CORPS – alle Wettbewerbe sind im Championship-Modus anwählbar.

Grand Touring

Gebt in Empires Tourenwagensimulation folgende Phrasen statt Eures Namens ein:



GIMME8CARS – alle Autos sind anwählbar
BONUSMOTA – Ihr erhaltet ein Bonus-Fahrzeug
MOREWELLY – Euer Wagen wird schneller.

Heretic II

Die mit Hilfe der Quake2-Engine programmierte Fantasy-Metzelei von Raven Software besitzt eigene Cheat-Codes, die einfach nach Aufrufen der Console („^“) eingegeben werden müssen:
PLAYBETTER – God-Modus
KIWI – Kein Clipping
AQUATICAPE – No Target





SUCKITDOWN # – Ihr erhaltet ein Item, wobei # für den Namen des Items steht
TWOWEEKS – Beschert Euch ein Power-Up
VICTOR – Tötet die Monster.

N.I.C.E. 2

Die Fertigstellung der Fortsetzung des Action-Racers aus deutschen Landen hat zwar etwas länger gedauert, dafür konnten wir aber recht flott ein paar Cheats ausgraben. Ihr müßt lediglich ein Rennen pausieren und dann den Code eintippen.
OVERKILL – Waffenmodus im normalen Wettbewerb
MACHTHREE – ein neuer Bolide mit einer Höchstgeschwindigkeit von 600 km/h ist verfügbar
IMPACT – unbegrenzter Munitionsvorrat im Deathmatch.

O.D.T.

Auch bei Psygnosis' Action-Adventure mit leichtem RPG-Touch können Cheats das Vorankommen erleichtern. Die korrekte Eingabe eines Code wird im übrigen durch einen Soundeffekt bestätigt.
Im Hauptmenü können folgende Codes aktiviert werden:
LACRIMOSA – Nachdem man ein neues Spiel gestartet und sich für einen Charakter entschieden hat, erscheinen neue Menüs, mit denen man den Level und Sektor auswählen kann, den man spielen möchte.
KARMA – Karma ist als spielbarer Charakter anwählbar
SOPHIA – Sophia ist als spielbarer Charakter anwählbar.
Pausiert Ihr ein laufendes Spiel mit ESC, könnt Ihr folgende Phrasen eintippen:
XUL – Füllt Eure Lebensenergie wieder auf
BOZ – Füllt Euer Mana wieder auf
JBB – Der Munitionsvorrat für Eure vier Waffen wird aufgefüllt
MATH – Die Durchschlagskraft der vier Waffen wird leicht erhöht
GRABO – Erhöht leicht Eure Panzerungs-, Waffen- und Spirit-Werte
MUMU – verschafft Euch maximale Erfahrung
ALEX – Ihr erhaltet 50 Leben
RIK – Ihr erhaltet alle Spells
VINCE – Jeder verfügbare Spell wird mit einem Stern aufgewertet
CACHOU – Sämtliche Werte, Spells, Waffenfunktionen etc. werden verbessert.

Populous: The Beginning

Drückt zusammen die TAB- und F11-Taste, um in den Texteingabemodus zu gelangen. Tippt dann **byrne** ein, wodurch die Cheat-Funktion aktiviert wird. Während des Spiels könnt Ihr nun durch Drücken verschiedener Tastenkombinationen schummeln:
TAB und **F3** verschafft Euch alle Spells
TAB und **F4** verschafft Euch alle Gebäude
TAB und **F5** frischt Euer Mana auf.





Railroad Tycoon 2

In der grandiosen Wirtschaftssimulation von Take Two dürft Ihr ebenfalls mogeln. Drückt dazu einfach TAB und tippt asnchließend den Cheat Eurer Wahl ein.



Bigfoot – Ihr gewinnt das Szenario
BoBo – Ihr verliert das Szenario
Let me in – Ihr erhaltet Zugriff zu allen Regionen
Speed Racer – verdoppelt die Höchstgeschwindigkeit der Züge
Viagra – vergrößert die Ausmaße der Stadt
King of the hill – Euer Charakter erhält $ 100.000
Show me the trains – Ihr bekommt alle Motoren
Slush fund – das Unternehmen erhält $ 1 Million
Powerball – das Unternehmen erhält $ 100 Millionen
AMD103 – verwandelt alle Motoren zu AMD-103-Modellen, allerdings zu Lasten der Profite.

Rainbow Six

Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr während des Spiels „ä" drücken und dann den Code eingeben. Der Vorgang muß bei jedem Einsatz wiederholt werden.



TEAMGOD – Team wird unsterblich
AVATARGOD – Spieler wird unsterblich
NOBRAINER – deaktiviert die KI
TURNPUNCHKICK – der Charakter wechselt von der 3D- in die 2D-Darstellung
1-900 – schweres Atmen
EXPLORE – Siegesbedingungen an/aus
5FINGERDISCOUNT – Munition wird aufgestockt
BIGNOGGIN – Große Köpfe
MEGANOGGIN – Riesengroße Köpfe
STUMPY – Stumpy-Modus
DEBUGKEYS – aktiviert die Debug-Keys
CLODHOPPER – vergrößert Hände und Füße des Spielers.

Test Drive 5

Im ersten Optionsmenü können folgende Schummeleien aktiviert werden:
CUP OF CHOICE – Ihr könnt alle Pokalrennen fahren
THAT TAKES ME BACK – der Rückwärts-Modus wird aktiviert
I HAVE THE KEY – Ihr erhaltet Zugriff auf alle Strecken und Autos.



Um die nachfolgenden Codes aktivieren zu können, müßt Ihr Euch zuerst in der High-Score-Tabelle plazieren (vergewissert Euch allerdings vorher, daß Ihr im Optionsmenü die Funktion „Checkpoints" auf „An" gestellt habt).



SAUSAGE – Bonus-Autos
WHOOOOSH – Turbo-Boost (via Hupe-Taste aktivierbar)
MJCIM.RC – kleine Autos
KNACKED – Strecken werden umgekehrt befahrbar.

Trespasser

Mit den folgenden Codes wird Euch das Überleben auf der Dino-Insel etwas leichter fallen. Dazu müßt Ihr lediglich mit STRG + F11 die Console aufrufen (Texteingabe im unteren Bildschirmbereich) und den gewünschten Cheat eingeben.



BIONICWOMAN – erhöht die Sprungkraft, verlangsamt allerdings drastisch Eure normale Fortbewegung
DINOS – alle Saurier erstarren in der Bewegung
TNEXT – teleportiert Euch an bestimmte Stellen innerhalb eines Levels.

Wargasm



Level-Paßwörter:
Level 1: CHEESE
Level 2: TOAST
Level 3: BUTTIES
Level 4: KEBAB
Level 5: GATEAUX



Redguard

Bethesda auf neuen Pfaden: Adventure statt Rollenspiel!



Aus dieser Halle führt uns nur beherzte Seil-Akrobatik heraus



Es gibt sie doch, die Gelbe Gefahr!

Name	Redguard
Genre	3D-Actionadventure
Hersteller	Bethesda
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Tastatur/Pad
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	-



SPIELSPASS

SOLO 78% — MULTI –%

GRAFIK 74%

SOUND 80%

SPIELTIEFE 60%

Vor langer Zeit (also vor den Geschehnissen der übrigen Elder-Scrolls-Spiele „Arena", „Daggerfall" und „Battlespire") gab es in Tamriel einen großen Eroberer namens Tiber Septim. Nur eine einzige Provinz trotzte ihm: Hammerfell! Doch nicht lange, denn als Hammerfells König starb, brach ein Bürgerkrieg aus, der auch die Redguards, also die Armee des Landes, spaltete. Nach einigem Hin und Her zog sich die unterlegene Fraktion auf die Insel Stros M'Kai zurück und wurde dort endgültig besiegt, als sich Tiber Septim mit ihren Widersachern verbündete.



Der Plausch mit dem Gouverneur wird etwas anders laufen als gedacht...

Cyrus, Held des Abenteuers und ehemaliger Redguard, treibt sich seit Jahren als Söldner in der Weltgeschichte herum, als ihn die Nachricht erreicht, seine Schwester Iszara sei im Zuge der Kämpfe um Stros M'Kai verschollen. Cyrus hat Gründe, ein Wiedersehen mit ihr zu fürchten, aber Blut ist nun mal dicker als Wasser. Und so macht er sich auf, Licht in Iszaras Schicksal zu bringen – eine Reise, die ihn auf die Insel des Necromancers N'Gasta, in die Katakomben unter dem Gouverneurspalast von Stros M'Kai, zu den Höhlen der Goblins, zum Versteck rebellierender Piraten und an noch viel seltsamere Ufer spült.



Cyrus läßt sein bestes Argument sprechen

Das recht ordentliche (aber ruckelige) Third-Person-3D wird von oft arg spartanischen Animationen nicht unbedingt geadelt. Dafür klingt die Musik nervenzerfetzend dramatisch, und vor allem die Dialoge sind wirklich exzellent, und zwar sowohl inhaltlich als auch von der Qualität der Sprecher her. Besonders dieser Punkt verleiht dem Spiel viel von seiner Atmosphäre! Last not least kann man sich an die Tastatursteuerung bestens gewöhnen, so daß Cyrus bald locker über Lavagruben schwingt, morsche Brücken bewältigt oder seinen Gegnern den Schneid absäbelt. *jn*

Minimal:
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 400 MB HD
Empfohlen:
P300, 64 MB RAM, 8x CD, 3Dfx-Karte



GUT



Joe Nettelbeck

Euer demütiger Schriftgelehrter gesteht, daß er beeindruckt ist. Ein flottes Actionadventure, das schien so gar nicht dem betulichen Stil der Elder-Scrolls-Rollenspiele zu entsprechen. Zudem sind Bethesda-Titel ja dafür berüchtigt, erst nach dem dritten Patch einigermaßen rund zu laufen – und in der Tat muß hier (Version 1.0.1) wieder von etlichen Abstürzen gekündet werden. Davon abgesehen aber halten sich die Macken sehr in Grenzen, und das gilt sogar für Clipping-Fehler. Was das Spiel selbst angeht, so überraschte mich doch die glückliche Alchimie, welche eine dichte und motivierende Story mit glaubwürdigen Charakteren und rasanter Action zu einem originellen Abenteuer verschmilzt. Aus dem Schattenreich wäre hingegen zu vermelden, daß in puncto Präsentation (vor allem Animation) einiges hätte besser sein können, und daß die KD (Künstliche Dämlichkeit) der Gegner manchmal echt auf keine Kuhhaut geht! Aber gut, für Neubürger im weiten Land der Actionadventures mag gerade dieser Punkt sogar eine Erleichterung sein...

XGames Pro Boarder


Die Halfpipe ist noch die leichteste Übung

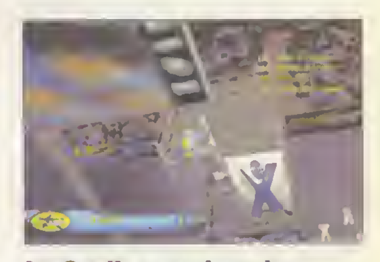
Kalter Winter, coole Typen, heiße Tricks

Auf den Konsolen läßt sich, wohl wegen der vermeintlichen, gemeinsamen Teenie-Zielgruppe, schon seit Jahren kein Mangel an Snowboardspielen beklagen. Dank Electronic Arts können nun auch trendbewußte PC-User auf altbackene Ski-Simulationen verzichten und dürfen sich die coolen Schlabberklamotten überziehen und sehnenzerrende Tricks zum Besten geben. Mit Lizenzen ist das flotte Schnee-Treiben reichlich gesegnet. Neben Titel (XGames sind amerikanische Extremsportwettbewerbe) und Hauptsponsor ESPN entstammen auch die acht verfügbaren Boarder und ihr Arbeitsgerät dem realen Sportzirkus. So könnt Ihr z.B. in die Rolle der schnuckeligen Morgan LaFonte schlüpfen und ein poppig buntes Brett aus den hochwertigen Kollektionen von Burton bis K2 auswählen. Alle acht Jungstars werden Euch ausführlich im Spiel vorgestellt und unterscheiden sich etwas in Attributen wie Speed oder Aggressivität. Zudem besitzt jeder einzelne vier persönliche Tricks: Drei simple (meist Grabs), die durch Tastendruck ausgelöst werden, und einen besonderen, der einer ganzen Befehlsfolge bedarf. Auch beeindruckende Kombinationen von Back- und Frontflips oder Schrauben sind möglich, so Ihr Euch über eine Schanze oder Kuppe hoch genug in die Luft befördert.

Zunächst könnt Ihr aus fünf verschiedenen Spielarten des winterlichen Wettbewerbs wählen. Ihr zeigt Eure Tricks für gute Punkte in der Halfpipe, im Stadion oder auf einer monströsen, natürlichen Sprungschanze, rast beim Midnight Express über eine abgesteckte Piste, die auch ein paar verborgene Abkürzungen bereithält, ins Tal oder zeigt beim Slopestyle, wofür Geländer, Picknicktische oder Seilbahntrassen wirklich nützlich sind. Habt Ihr in allen fünf Disziplinen die konkurrierenden Boarder deklassiert, dann wird der Circuit-Modus freigeschaltet. Der bietet nochmal die selben fünf Prüfungen, diesmal aber in fester Folge, mit etwas härteren Gegnern und einem Game Over nach dreimaligem Versagen. Die Mühe lohnt sich allerdings, denn nach erfolgreichem Gewinn des Circuits stehen vier neue Strecken in Aussicht, auf denen Ihr Euch noch extremer austoben könnt. Untermalt wird der winterliche Geschwindigkeitsrausch nicht nur mit Zuschauergejohle und knirschendem Schnee, sondern auch durch zehn fetzige Musikstücke nach Boardergeschmack. Von Foo Fighters bis Voodoo Glow Skulls bekommt Ihr eine Kompilation feinsten amerikanischen Fun-Punks im Spiel mitgeliefert. *sf*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 8xCD
Empfohlen: P200, 3D-Karte


Drei Konkurrenten sind Euch stets auf den Fersen


Im Stadion gewinnt der anspruchsvollste Trick

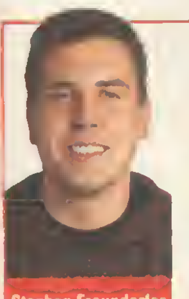
Name	XGames Pro Boarder
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Besonderheiten	Force Feedback
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem (2), TCP/IP, IPX (8)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	82%

GRAFIK	82%
SOUND	86%
SPIELTIEFE	48%

GUT


Stephan Freundorfer

Halleluja, endlich mal ein Sportspiel, in dem sich nicht alles um einen, wie auch immer gearteten Ball mit zugehörigem Netz dreht. Auch wenn XGames Pro Boarder kein besonders tiefschürfendes Gameplay besitzt, ein gut spielbares Gegengewicht zu den unzähligen Teamsport-Simulationen, mit denen uns vor allem EA Sports bedenkt, ist es auf jeden Fall. Alle Disziplinen besitzen ihre kleinen Eigen- und Besonderheiten, stellen spezielle Anforderungen an die Geschicklichkeit und machen dabei gleichermaßen Spaß. Besonders gelungen ist die relative Bewegungsfreiheit in der ansehnlichen 3D-Landschaft. Ganz nach Lust und Laune springt man über einen Buckel, schlittert ein Geländer entlang oder sucht nach immer neuen Möglichkeiten, besonders viele Punkte abzustauben. Einzig die Steuerung könnte, trotz der zwei verschiedenen Schwierigkeitseinstellungen, ein bißchen trickreicher und anspruchsvoller sein. Grandios dagegen die Audio-Tracks: Selten hat die Musikuntermalung derart zum Flair eines Spiels beigetragen.

Thunder
Rebellion der

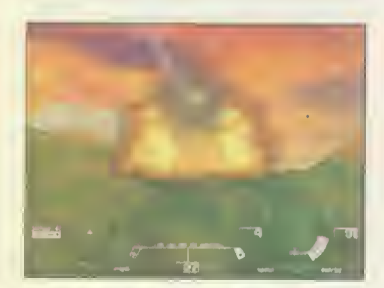
In Talinn, Estland, wurde der Gravpanzer neu erfunden – mit überraschenden Ergebnissen



Die gegnerischen Radartürme sind extrem wichtige Ziele



Der erste Feindkontakt, ein leicht angekratzter Charon. Das Display zeigt am unteren Rand links den Radarschirm, mittig Munition und Waffen, rechts den Zustand von Panzerung und Aggregaten



Der hier sagt nichts mehr



Mit dem Wingman über das Schneepanorama in die nächste Flammenhölle

Wir erinnern uns: Nachdem die Menschheit das Sternentor entwickelt hatte, das eine Besiedelung fernster Planeten ermöglichte, wurden zuerst das Haldon- und Kildaesystem erschlossen. Nachdem auch bis dahin niemand aus der Geschichte gelernt hatte, muß diese nun ein weiteres Mal wiederholt werden. Faschistoide Betonkopfmilitärs reißen die Herrschaft über beide Planetensysteme an sich. Im Gegenzug formieren sich Freiheitskämpfer unter dem Banner der United Systems, um die Terrorherrschaft ein für allemal zu beenden. Ein heftiger Krieg entbrennt, geführt mit der modernsten terranischen Waffentechnologie, den Schwebetanks. Sie vereinigen Feuerkraft und Panzerung von hochgerüsteten schweren Bodenfahrzeugen mit der Beweglichkeit und Geschwindigkeit von Helikoptern. Antigravitation; Fusionsreaktoren und Lasergeschütze prallen funkensprühend aufeinander. Schnell wird die unterschiedliche Philosophie der beiden Kriegsparteien deutlich: Während das Halon-Imperium auf maximale Feuerkraft setzt, dafür aber an der Hülle spart (Mensch und Maschine sind schließlich ersetzbar), benutzt die US eine aktive Panzerung, die sich mit Hilfe von Bordreaktorenergie wieder regeneriert. Ansonsten ähneln sich die Kampfboliden: Aktive und passive Scanner (letztere unauffälliger, dafür mit geringerer Reichweite), Railguns mit Energiegeschossen, Lenkraketen, Minen und ein Markierungslaser, der das Ziel für die schweren Artillerieraketen setzt, bilden das Spektrum der Schlachtwerkzeuge. Die Hintergrundstory wird in jedem Briefing fortgesetzt. Alle Planeten und Monde beider Sonnensysteme bilden berauschend pittoreske Schauplätze für heftige Gravtankschlachten. Innerhalb der ausführlichen Briefings sind die Namen aller Gebäude- oder Panzertypen als Hyperlinks ausgeführt – ein Klick führt Euch in die Enzyklopädie, so daß Ihr mit genauen Kenntnissen über eigene und feindliche Units versehen das Briefing weiterverfolgen könnt. Alle Missionen enthalten Haupt- und Nebenobjektive. Ist nach Absolvieren der ersten Aufgabe der eigene Tank noch gut in Schuß, dann könnt Ihr auch (z.B.) am Gegenschlag teilnehmen, um dadurch weitere Punkte



Auch in den turbulentesten Situationen heißt es, kühlen Kopf und sichere Hand zu bewahren



Brigade
Gravtanks


Auch auf atmosphärelosen Monden tobt der interplanetare Krieg


Die Aussicht ist mitunter so atemberaubend farbig, daß man fast das Ballern vergißt

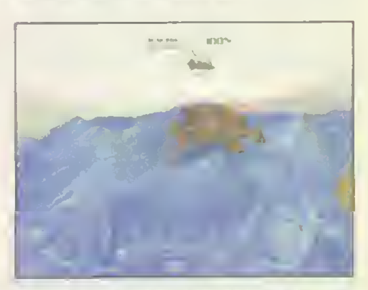
zu sammeln. Die Bewertung für jeden Einsatz, von der Beförderung und militärische Ehren abhängen, richtet sich nicht nur nach den eigenen Abschüssen und Verlusten, sondern auch nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad und danach, ob Ihr zwischengespeichert habt. Furchtloses Durchfliegen einer Mission wird nämlich eigens honoriert – keine üble Idee. Die Missionen selbst nehmen an Heftigkeit und Komplexität stetig zu, gerade die überschweren Annihilatoren der Halon-Streitkräfte sind ein nur schwer zu besiegender Gegner, dem man besser nicht vor die Kanone kommt. Dagegen können die leichten Halon-Spähtanks durchaus in einem frontalen Feuergefecht erledigt werden – die aktive Panzerung der United Systems ist hier ein gewaltiger Vorteil. Die Missionen – 30 an der Zahl – sind recht abwechslungsreich, von frontalen Massenschlachten über samtpfotende Aufklärungsmissionen und Verteidigung von zivilen Siedlungsgebäuden bis zu „langweiligen" Patroullien mit üblen Überraschungen. Die übelste allerdings erwartet Euch, wenn ihr die Halons schon besiegt glaubt... Was für eine Hintergrundstory!

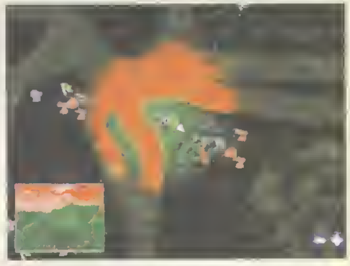
Im Laufe der Zeit werdet Ihr – obwohl Ihr stets auf der „guten" Seite der Rebellen kämpft – alle Schwebepanzer beider Kriegsparteien fliegen. Auch Beutestücke dienen den Rebellen für Täuschungs- oder Vernichtungseinsätze. Multiplayer können sich auf Einzelkarten mit Hilfe von strategischer Verteilung der Gebäude und einem Vorrat an verschiedenen Gravboliden bekämpfen. Dazu wählt Ihr unter drei Parteien: Halon-Imperium, United-Systems-Rebellen und die gute alte Erd-Allianz. Und das alles in wildesten Farben! Ihr müßt bei Thunder Brigade zwar auf typische 3Dfx-Effekte verzichten, fliegt aber durch atemberaubend zerklüftete Fraktalgebirge in LSD-Colorierung. *fe*

Minimum: P 90, 32 MB RAM, 160 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 233, 32 MB RAM, 8x CD, 4 MB 3D-Karte



Zu jedem Fahrzeug (und Gebäude) sind detaillierte Angaben vorhanden


In den blauen Bergen lauert unsere Raketenartillerie


Die Radarkarte zeigt die Lage der – bereits entdeckten – Bauten und Units

Name	Thunder Brigade
Genre	Action
Hersteller	Bluemoon/I-Magic
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	69 Mark
Steuerung	Keyboard, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	Lan bis 16, TCP bis 4, Modem 2

SUPER

Puh! Das Spiel fesselt mich stärker, als das auf den ersten Blick zu vermuten gewesen wäre. Bei flüchtigem Hinsehen möchte man einen Battlezone-Clone vermuten. Aber schon die erste Mission belehrt den angehenden Rebellenbrigadisten eines Besseren. Kein Bauen, Produzieren, Forschen, sondern: Finger auf den Feuerknopf! Die Bedienung ist trotz fest eingestellter Tastenbelegung gut, egal ob Tastatur, Joystick oder Gamepad. Obwohl die Aufträge eindeutig sind, gestaltet sich der Missionsverlauf sehr nichtlinear, das erhöht die Wiederspielbarkeit. Die gegnerischen und eigenen Gravtanks in dieser SciFi-Heli-Sim sind sehr unterschiedlich bestückt, das erfordert flexible Taktiken. Das Missionsdesign ist gut, die KI schon beinahe exzellent. Der Hammer ist aber die Grafik. Sie glänzt nicht durch 3Dfx-typische Lichteffekte, auf langsamen Rechnern (unter 133) wird die Optik sogar recht pixelig und flach, sondern durch schroffe, gezackte Fraktallandschaften in superpsychedelischen Farben, wie sie herkömmliche 3D-Engines nicht bieten können.

Fritz Effenberger

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	82%

GRAFIK	79%
SOUND	78%
SPIELTIEFE	45%

Myth II

Grade war das Böse ins 3D-Dunkel zurückgedrängt, meldet sich Soulblighter persönlich. Gefahr für Mensch und Tier!

Der erste Teil der Mythensaga, „Kreuzzug ins Ungewisse“, brachte neue Impulse in die Strategiespielszene. 3D-(fx)-animierte Figürchen kämpften in wechselnden Formationen mit den Horden des Bösen. Schildbewehrte Schwertkämpfer, leichtfüßige Bogenschützen, bombenlegende Zwerge und die unersetzlichen Magier boten den Zombies und Ghoulen die Stirn bzw. sorgten für deren zügige Beseitigung. Augenschmaus mit unterhaltsamen Splattereffekten in kleinen strategischen Puzzles entfachten Begeisterung bei der Spielergemeinde. Wo stell' ich die Zwerge hin, damit sie nicht die eigenen Leute abfackeln; wie sorge ich für freies Schußfeld für meine Bogenschützen und wie halte ich meine Ritter-zu-Fuß davon ab, blind und stumpf in jede Falle zu tappen? Neu war die umfassende Verwendung von Formationen, die frei dreh-, schwenk-, und zoombare Kamera sorgte für Übersicht. Wie Ihr alle nun aus ältester Überlieferung wißt, haben erfolgreiche Spiele in der Regel eine Fortsetzung, die auf derselben Engine beruht. Außerdem läßt sich die Macht des Bösen nicht so leicht abschütteln. Es kommt also, wie es kommen muß, das Grauen kehrt zurück und ein tapferer Feldherr wird gesucht, um eine jeweils kleine Schar unerschrockener Kämpen gegen die Scheusale ins Feld zu führen. Trotz aller Innovation und Detailfreude gab es am Kreuzzug ins Ungewisse verschiedentlich Anlaß zu Kritik. Genau hier setzt Bungie den Hebel an, viele Verbesserungsvorschläge wurden verarbeitet, um Soulblighter zu noch größerem Spielspaß zu verhelfen. Ihr müßt zum Beispiel zur Steuerung nicht mehr aufs Keyboard zurückgreifen, alles ist per Maus bedienbar. So läßt sich die Perspektive sehr flüssig wechseln.

Auch an der KI wurde gearbeitet. Die Einheiten folgen brav gesetzten Wegpunkten und ergreifen im Notfall auch mal das Hasenpanier. Damit nichts mehr unklar bleibt, werden zu Beginn einer neuen Mission eindeutig die Missionsziele erklärt, auch an spezielle Tips dazu wurde gedacht. Am Spielprinzip hat sich nichts verändert. Ihr habt nahezu mit denselben Einheiten zu tun, deren Fähigkeitsspektrum teilweise erweitert



Kaum sind die gefangenen Dorfbewohner befreit, rücken schon die bösen Briganten an


An dieser Festung wird unser Angriff zum Stehen kommen


Und prompt geht die Zugbrücke hoch


Die Schwertkämpfer bilden eine solide Kette, hinter der Bogenschützen und Bombenzwerge ihr Werk verrichten



Soulblighter

wurde. So können die Bogenschützen nun einen brennenden Pfeil verschießen, der in gewissen Situationen hilfreich ist. Neu sind die Missionen innerhalb von Gebäuden, dort sind Bomben z.B. weitaus gefährlicher als im flachen Land. Festungen müssen eingenommen und magische Eigentümlichkeiten beachtet werden. Aber weiterhin sind die verschiedenen Formationen das A und O jeder



Regen verdirbt nicht nur die Laune, sondern auch die Lunte. Da bleiben Bömbchen schon mal ungezündet...



Und endlich ist das rettende Dorf erreicht...



Beim Durchwaten des Flusses prüfen wir noch schnell den Sitz der Helme im Wasserspiegel

Myth-Kriegsführung. Nur durch geschicktes Aufstellen von Fußsoldaten und Fernwaffenträgern (Vorsicht bei den verdammten Zwergen mit ihren Bomben!) könnt Ihr Euch und Eure Mannen durch die oft recht haarigen Gefechte bringen. Andererseits ist die Grafik zum aktuellen Zeitpunkt nicht mehr einzigartig und herausragend. Die Einheiten erscheinen bei einigem Hineinzoomen etwas pixelig, Bäume wirken wie flache Bitmap-Grafiken. Dagegen sind die Spiegelungen und Schatten sehr hübsch anzusehen. Ähnlich wie in Age Of Empires bevölkern Tiere die Landschaft. In Dörfern begegnet Ihr Hühnern und Schweinen, im Wald werdet Ihr auf Rehwild und Vögel treffen. Größere Gewässer lassen ihren Fischbestand erkennen. Und immer wieder fluten die Wogen der Seelenlosen heran, kein Wunder, will doch der üble Soulblighter ein Reich des Bösen errichten. Dazu werden Tote erweckt und Monster beschworen, die es dann zu Zwecken der Abendunterhaltung wieder dahinzumetzeln gilt. Myth hat auch in der Fortsetzung – schon gar nicht in Multiplayerschlachten – nichts von seiner eigenen Faszination verloren. Gerade für erfahrenere Spieler bringt die neue Kampagne soliden, abwechslungsreichen Spielspaß. *fe*



...worauf alle jubelnd herumtanzen

Minimum: P 133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 200, 32 MB RAM, 8x CD, 3Dfx-Karte

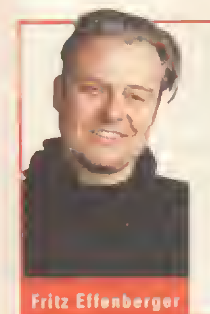




Der schöne Schnee! Völlig versaut!

Name	Myth 2 – Soulblighter
Genre	Strategie
Hersteller	Bungie/GT
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 16, alle Optionen

GUT



Fritz Effenberger

Nun ja, was soll ich sagen? Soulblighter ist eigentlich nichts anderes als ein Myth-Missionpack. Neue Inseln, neue Abenteuer, wie der Volksmund sagt. Aber auch im zweiten Teil amüsieren die fast schon knuddligen Spielfiguren, und wenn so ein paar Ghoule explodieren, kommt es schon mal zum einen oder anderen Spritzer. Daß daraufhin die Körper in einem Sternchenregen vergehen, wirkt eher unfreiwillig komisch. Soulblighter und seine Horden sind auf jeden Fall nichts für Anfänger, ein paar Semester auf der Ritterschule solltet Ihr Euch schon gönnen, damit Eure Truppen nicht den Horden von Untoten und anderen halbverwesten Kreaturen zum Opfer fallen. Naja, so hat man mehr vom Spiel, da ein Level mitunter erst nach einigen Versuchen so richtig zu Siegesglück führen will. Sound und Grafik sind noch wie vor rühmenswert, wenn auch nicht mehr State-Of-The-Art. Nach über einem Jahr reicht es diesbezüglich einfach nicht mehr zum Klassensieger, wohl aber zum Erreichen des Klassenziels: der Käufergunst.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	82%

GRAFIK	79%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	58%

Liath

Eine märchenhafte Reise in ein verwunschenes Land...

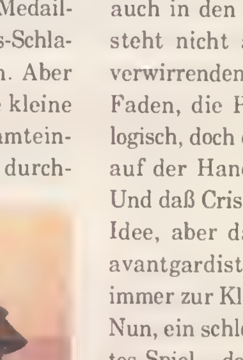
Eigentlich wollte Criss in Azeretus nur seine Freundin Tikhe besuchen, aber wie so oft in einem Adventure, kommt dann plötzlich alles anders. Die Dame hält sich offenbar irgendwo verborgen, Criss wird gefangengenommen und wieder befreit – und macht sich daran, die seltsamen Geschehnisse aufzuklären. Denn eines scheint sicher: Hinter dieser Angelegenheit steht mehr, viel mehr, und irgendwie ist Criss darin verwickelt.

In einem klassischen Grafikabenteuer streift man also mit seinem in Seitenansicht präsentierten Alter Ego durch die fremdartig bezaubernden Landschaften von Azeretus, läßt sich von der feinfühligen Musik einfangen und den stilistisch interessanten Zwischensequenzen (die entfernt an den alten Amiga-Klassiker „Reisende im Wind" erinnern) tiefer in die Geschichte einführen. Wäre es so weitergegangen, wäre dem Spiel die Medaille des Überraschungs-Schlagers sicher gewesen. Aber leider drücken viele kleine Mängel den Gesamteindruck auf allenfalls durchschnittliche Werte. Einige dieser Ärgernisse findet Ihr im Meinungskasten verewigt, aber auch in den Bereichen Steuerung und Rätsel steht nicht alles zum Besten: Der zunächst verwirrenden Story fehlt so etwas wie ein roter Faden, die Puzzles sind einerseits oft streng logisch, doch dann wieder funktioniert eine offen auf der Hand liegende Lösung einfach nicht. Und daß Criss zaubern kann, ist zwar eine nette Idee, aber das Steuerungssystem mit seinen avantgardistischen Icons trägt leider nicht immer zur Klarheit bei.

Nun, ein schlechtes Spiel ist einfach ein schlechtes Spiel – doch wenn ein Game, dessen Potenz man geradezu mit den Fingerspitzen ertasten kann, durch Mängel im Abschluß so heruntergezogen wird, dann stimmt uns das jedesmal wieder besonders verdrossen! *jn*



Dieses Regenschirmdach beherbergt eine Schmiede



Tikhes Freund, der Baum...

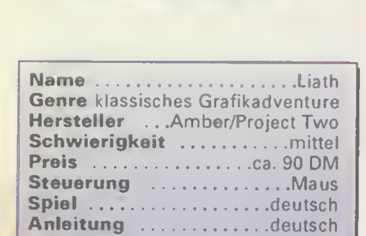


Gräßliche Geheimnisse lauern im Sumpf

Stonehenge ist überall...

Wer zuvor eine Erlaubnis einholt, darf sogar übers weite Meer segeln

Minimal:
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 110 MB HD
Empfohlen:
P200, 32 MB RAM, 8x CD



Name	Liath
Genre	klassisches Grafikadventure
Hersteller	Amber/Project Two
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	-

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
64%	–%

GRAFIK	87%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	60%

GEHT SO



Joe Nettelbeck

Project Two scheint mit seinen Adventure-Einkäufen kein Glück zu haben: „Sign of the Sun" war zum Davonlaufen, „Reah" geriet unspielbar schwer, und auch „Liath" kann nicht wirklich überzeugen. Dabei ist gerade das wundervoll atmosphärische „Liath" ein extra ärgerlicher Fall, weil das diesem Titel innewohnende gewaltige Potential durch viele kleine Unzulänglichkeiten und Schlampereien sinnlos vergeudet wird. Es kann doch einfach nicht wahr sein, daß hier eine offensichtlich ältere Spielfigur von einem ebenso offensichtlich jugendlichen Sprecher vertont wird! Und wieso haben die Programmierer noch nie was von dem Wort „lippensynchron" gehört? Weshalb sieht es aus, als übe Criss den Breakdance, wenn er durch Innenräume geht? Und warum klingt diese Übung so, als marschiere ein Bataillon Fallschirmspringer am Spieler vorbei? Und, und, und... Tja, da hilft nix: „Liath" mag ein ungeschliffener Rohdiamant sein, aber ungeschliffene Rohdiamanten erzielen nun mal keine Spitzenpreise!

Test Drive 4x4

Auch ohne Straßen ist gut rasen... oder?


Nichtmal die Baywatch kann Euch aufhalten

Welcher Autofahrer träumt nicht einmal davon, nur den Gesetzen der Physik unterworfen mit einem PS-starken Gefährt durch die Gegend zu brettern, ganz ohne lästiges Reglement und wachsame Ordnungshüter? So richtig ausleben läßt sich dieser Wunsch eigentlich nur fernab von öffentlichem Grund, am besten mit einer kraftstrotzenden Allradkarosse in freier Natur. Aber selbst dieses Vergnügen bleibt, zumindest in unserer dichtbebauten Heimat, hauptsächlich Förstern und Jägern vorbehalten. Wenigstens einen kleinen Eindruck dieser etwas anderen Naturerfahrung will Euch nun Accolade mit dem Renntitel Test Drive 4x4 vermitteln, in dem Ihr am Steuer verschiedenster Original-Offroader Wiesen und Wüsten durchackert.
Im sogenannten Welttour-Modus werdet Ihr anfangs mit dem Startkapital von 21 000 Credits ausgestattet, anzulegen in einen fahrbaren Untersatz. Natürlich bleiben Euch so zunächst die hübscheren und vor allem schnelleren Wagen vorenthalten. Für diese magere Summe bekommt Ihr gerade mal einen Cherokee oder einen Wrangler Jeep. Durch die eingeschränkte Fahrzeugwahl werdet Ihr auch gehindert, an bestimmen Rennen der Welttour teilzunehmen. Diese ist nämlich analog zu den verfügbaren Gefährten in fünf Klassen eingeteilt: Hummer, Safari, SUV, Truck und Militär. Nur mit einem Wagen aus der zugehörigen Klasse dürft Ihr im jeweiligen Wettbewerb antreten. Für die ersten bis dritten Plätze bei den einzelnen Rennen kassiert Ihr neben Punkten auch Credits, die sich langsam zu einem kleinen Vermögen summieren, das Ihr in weitere Fahrzeuge investiert. Geht Ihr als Punkterster aus allen fünf Klassenwettbewerben hervor, so wartet noch eine offene Meisterschaft auf Euch, bei der sämtliche Wagentypen zugelassen sind. Zudem schaltet Ihr durch Eure Siege Strecken frei, die dann auch im Einzelrenn-Modus verfügbar sind.
In Eurem Offroader geht es mehr holprig als flott über marokkanische Gebirgsketten, durch den Sand der Mojavewüste, an hawaiianischen Stränden entlang oder quer durch die schweizerischen Alpen. Zur Erhöhung der Spielfreude wird dabei schon mal auf zu viel Realismus verzichtet und die Action in den Vordergrund gestellt, waghalsige Sprünge über tiefe Gräben sind ebenso an der Tagesordnung wie heftige Kollisionen mit Konkurrenten oder natürlichen Hindernissen. Auf Eurem Weg durch die weite Natur bekommt Ihr neben schnurrenden Motoren und scheppernden Blech noch ein paar Hardrock-Audiotracks und eine recht träge Sprachausgabe zu hören. *sf*

Minimum: P133 (mit)/P200 (ohne 3D-Karte), 16 MB RAM, 150 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 200 MB HD, 3D-Karte


Antike Sehenswürdigkeiten säumen die Strecke durch Marokko


Diese Flunder ist in schwerem Gelände unschlagbar

Name	Test Drive 4x4
Genre	Renn-Action
Hersteller	Accolade/Electronic Arts
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX (8)

NA JA



Stephan Freundorfer

Schade, daß hier wieder einmal der immer noch wohlklingende - Name „Test Drive" für ein so wenig ansprechendes Produkt mißbraucht wird. Schon aus dem ersten TD-Offroad-Desaster scheint Accolade nicht viel gelernt zu haben. Der einzige positive Aspekt an TD 4x4 ist die Auswahl an realen Fahrzeugen. Zumindest dem Namen nach sind die wichtigsten Allrädler vorhanden. Doch weder deren Aussehen noch das Handling lassen sich auch nur ansatzweise mit dem Original vergleichen. Zusätzlich vermiesen Simpelsteuerung, primitiv aussehende 2D-Bitmaps, klobige Schlamm- und Wasserspritzer und magere Motorsounds die Freude am Fahren. Auch die an sich vernünftige 3D-Grafik kann nicht mehr viel retten, dank Übertragung jeder Bodenunebenheit auf die Optik des Fahrers artet der Ausflug in die freie Natur in eine einzige Ruckelorgie aus. Wer unbedingt abseits des Asphalts Gas geben will, sollte auf Monstertruck Madness oder die nächstgelegene Kiesgrube zurückgreifen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
45%	45%

GRAFIK	66%
SOUND	61%
SPIELTIEFE	38%

POWER PLAY VOLLTREFFER

World War

Die Wach

So schnell kann es gehen. Die Referenz von Microprose hielt sich nicht lange auf dem Thron, denn Jane´s hat geantwortet.



Und wieder ein bestätigter Abschuß. Die Lufthoheit rückt in greifbare Nähe.



Bomber sind immer wieder leichte Beute, wenn da die Geleitjäger nicht wären...



Um die Bodentruppen zu unterstützen, wird die Artillerie der Aliierten stundenlang unter Beschuß genommen. Mit großem Erfolg!

Während andere Genrevertreter mehrere Kampagnen anbieten, ist es bei World War II Fighters lediglich eine. 1944, als die Aliierten den Deutschen bereits kräftig eingeheizt hatten und sich die germanischen Truppen mehr unkontrolliert zurückzogen, wurde von der obersten Heeresführung ein letzter verzweifelter Akt unternommen, das Blatt zu wenden. Die im Herbst gestartete Ardennen-Offensive ist das von den Jane´s Programmierern gewählte Szenario. Selbstredend dürft Ihr zwischen beiden Parteien wählen. Wer sich für den langen Feldzug nicht fit fühlt, kann sich erst in den Trainingsmissionen mit den Maschinen vertraut machen und sich danach an den 20 Einzelmissionen auf jeder Seite versuchen. Ihr dürft Euch also in das Cockpit von insgesamt sieben Maschinen schwingen. Darunter die P-38 Lightning, die verspätete deutsche Überraschung, den Düsenjäger Me-262 sowie die allseits bekannte englische Spitfire. Für wählerische Naturen bieten die Optionen vielfältige Möglichkeiten, von purem Hardcore Realismus bis hin zur Unverwundbarkeit und der nimmer endenen Munition. Die Einsatzbesprechungen sind zweckmäßig und sollten keine Fragen offen lassen. Vor einigen Einsätzen werden noch Zwischensequenzen präsentiert, die mittels der Spielgrafik entworfen wurden, was der Atmosphäre enorm zuträglich ist. Die Missionsziele richten sich nach den typischen Aufgabenstellungen wie beispielsweise Abfang- oder Eskortierungsmissionen, bieten aber auch Angriffe auf unterschiedlichste Bodenziele. Grundlegende Dinge wie Starten und Landen wird Euch in der Regel abgenommen. Wer will, kann das natürlich auch manuell ausführen. Auf dem Weg zu den einzelnen Missionspunkten habt Ihr die Möglichkeit, bei freiem Luftraum auf die Zeitbeschleunigung zurückgreifen. Ein witziges aber wenig sinnvolles Detail am Rande: Eine Automatik kämpft bei Lustlosigkeit des Piloten für Euch und das mit beeindruckendem Erfolg. Die KI der Gegner sowie der eigenen



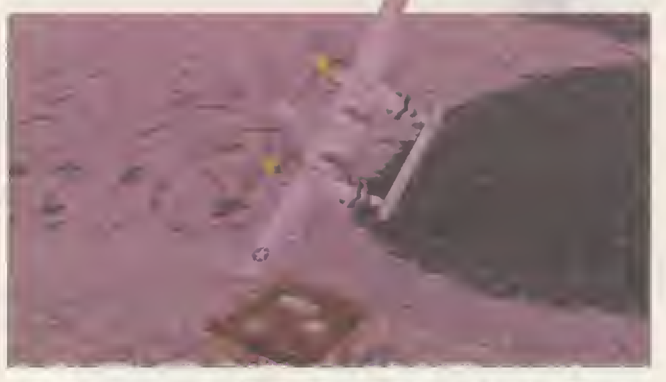
Am Boden ist viel los: Selten gab es so viele Details zu bewundern

r II Fighters
ablösung

Mannen ist nicht von schlechten Eltern, und gerade in Kombination mit erhöhtem Realismusgrad werden selbst Herrscher der Lüfte am Ende einer Mission froh sein, ohne größere Schäden wieder runter gekommen zu sein.

Details satt

Besonders beeindruckend gelungen sind die vielen Feinheiten. World War II Fighters werdet Ihr schnell anmerken, mit wieviel Liebe die Programmierer daran gewerkelt haben. Einschußlöcher zieren die Maschinen Eurer Gegner oder, wenn Ihr Pech habt, auch mal die eigenen Tragflächen. Soldaten versuchen ihren Allerwertesten aus einem Wrack in Sicherheit zu bringen. Selbst heimische Tiere wurden gesichtet, wie sie frohlockend über eine Wiese hüpfen, während über ihnen der heiße Metallregen herabrieselte. Grafisch zeigt sich der gewohnt hohe Standard, der diesmal in Bezug auf die möglichen Auflösungen sogar noch übertroffen wurde.

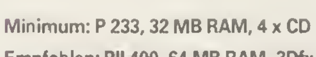


Die deutschen Verbände werden gleich nichts mehr zu lachen haben, denn wir machen den Luftraum frei



Der Schuß war verdammt gut. Geteilt geht es unsanft zu Boden.

Geeignete Grafikkarten vorausgesetzt, könnt Ihr in der fulminanten Auflösung von 1600x1280 Punkten in den Krieg ziehen bzw. fliegen. Natürlich wird selbst bei 3D-Grafikbeschleunigung dafür entsprechende CPU-Power benötigt. Das Cockpit bietet diesmal den stufenlosen Rundumblick, den Ihr auf Wunsch mit der Maus ausführen könnt. Anfangs gewöhnungsbedürftig, aber nachhaltig ein sinnvolles und Spaß förderndes Instrument. Apropos Instrumente: Sie bieten alle die volle Funktionalität und echte Informationen. Die gelungene und spannende Atmosphäre wird durch eine äußerst realistische Soundkulisse abgerundet. Motorengeräusche, abgefeuerte Waffen und nicht zuletzt die ausgezeichneten Funksprüche, die im US-Original in der jeweiligen Landessprache ertönen, bei den Deutschen mit englischen Untertiteln, versetzen Euch direkt ins Geschehen. Die dynamische, zur Situation passende Musik ist das berühmte Tüpfelchen auf dem i. Der integrierte Missionseditor bietet viele Optionen und spricht die Kreativen an. Im Multiplayermodus können sich bis zu acht Kontrahenten entweder jeder gegen jeden oder in Teams kunstvoll die Flügel verzieren. Ein Cooperative-Modus erlaubt aber auch gemeinsame Einsätze. *mw*



Minimum: P 233, 32 MB RAM, 4 x CD
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 3Dfx

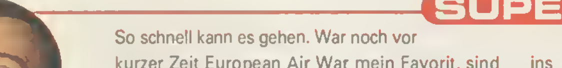


Zwischensequenzen erläutern den Missionsstatus



Für den Überblick lassen sich Informationen zu jedem Flugzeug aufrufen

Name:	World War II Fighters
Genre:	Simulation
Hersteller:	Janes/EA
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	90 DM
Steuerung	Joystick, Maus, Keyboard
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	IPX/TCP (8)



SUPER



Maik Wöhler

So schnell kann es gehen. War noch vor kurzer Zeit European Air War mein Favorit, sind es nun die World War II Fighters, die meine ganze Zeit beanspruchen. Selten konnte ich eine so vor Details strotzende Simulation installieren. Auch wenn es mich sonst weniger interessiert hat, ob irgendein Tier unter mir gerade das Feld düngt oder feindliche Soldaten meinen Angriff überlebt haben und nun das Weite suchen, so gefallen diese Einzelheiten, wenn ich sie einmal entdeckt habe. Etwas makaber finde ich jedoch die Tatsache, daß diese Menschen dann auch noch gezielt ins Visier genommen werden können. Doch wie auch immer: Auch spielerisch hat WWII Fighters mehr als die Konkurrenz zu bieten. Ausgefeiltes Missionsdesign, die grandiose Grafik- und Soundkulisse sowie herausfordernde KI machen es zu einem besonderen Erlebnis. Hätten es die Programmierer noch geschafft, die Kampagne dynamisch zu gestalten und mehr als nur eine spendiert, hätte ich mich sogar zu ein paar Prozentpunkten mehr bewegen lassen.



Falcon 4.0

Nach viereinhalb Jahren Entwicklung hebt der Falcon endlich wieder ab, und zwar gleich zum Höhenflug.


Das lange Warten auf der Startbahn ist vergessen, sobald erste feindliche...


...Einrichtungen spektakulär in Flammen aufgehen


Bahn frei: Waghalsige Flugmanöver sind bei Falcon 4.0 an der Tagesordnung

Es ist jetzt fast fünf Jahre her, daß Holobyte Spectrum für Microprose „Falcon 3" schuf. Diese Simulation, die von F-16-Fans für F-16-Fans geschaffen wurde, errang unter PC-Spielern schnell Kult-Status, der bis heute am Leben blieb. Ein Beweis dafür sind die vielen Bulletin-Boards und Internet-Foren, auf denen sich die Falcon-Fans zum Meinungs- und Gedankenaustausch regelmäßig tausendfach treffen. Selbst die Produzenten und Programmierer von Microprose waren hier ständig vertreten, um zu hören, was ihre Kunden von der Simulation hielten, und was sie sich für die Zukunft erhofften. Der stetig wachsende Wunschzettel ging durch die Hände von immerhin drei Entwicklungsteams, bis der vierte „Falke" jetzt endlich flügge wurde. Ob er erneut den PC-Himmel erobern wird?

Zunächst überrascht die deutsche Version mit einigen Programm-Abstürzen auf „unsauberen" Systemen nebst Problemen mit einigen Glide-Versionen. Sobald verfügbar, werden wir unter www.powerplay.de einen Patch liefern. Entgegen ersten Befürchtungen hat die deutsche Version doch mehrere Multiplayer-Modi – und sogar für eine unbegrenzte Anzahl von Spielern! Positiv überraschen auch die gestochen scharfen Grafiken mit detailliert gezeichneten Luft- und Bodeneinheiten. Und die Landschaft wurde aus echten Luftbildaufnahmen von Korea zusammengesetzt. Beim überzeugenden Flugmodell half der erfahrene amerikanische Pilotenausbilder Pete „Boomer" Bonanni, es möglichst realitätsnah zu trimmen. Ein gutes Omen: Er griff auch schon dem Falcon 3.0 unter die Flügel. Dies führte zu einem am PC bisher beispiellos glaubwürdigem Flugverhalten der hier simulierten F-16 Block 50/52.

Unter „Boomers" Mithilfe wurden ebenso die integrierten Übungsmissionen geschaffen: Er führt auch „Rookies" behutsam, aber bestimmt in


Im Tiefflug anschleichen und dann wie im Nichts verschwinden – das höchste Glück für jeden ambitionierten Falcon-Piloten

Die neue Referenz der Flugsimulationen



Das Cockpit einer F-16 Fighting Falcon auf einen Blick

die Materie der F-16 ein. Dazu gehört nicht nur das Flugverhalten, sondern auch die ausgefeilten Radar-Funktionen und die ausgefuchste Avionik eines der modernsten Hochleistungsflugzeuge. Trotzdem brauchen sich Flug-Laien nicht von der Wucht der Falcon-Afterburner abschrecken zu lassen. Ein 600 Seiten starkes Handbuch, das auch auf die über 30 Trainingsmissionen eingeht, bereiten den Flugschüler auf den Überschalleinsatz vor.
Mit Hilfe des integrierten Missionseditors könnt Ihr leicht eigene Missionen erzeugen. Das spielerische Herzstück des Falcon 4.0 ist der Kampagnen-Modus, der über eine eigene, unabhängige Strategie-Engine verfügt.
Und natürlich über eine Leit-Story. Denn jede Flugsimulation braucht einen militärischen Ernstfall, damit es spannend wird. Den Hintergrund zum neuesten Falcon-Einsatz bildet eine fiktive Auseinandersetzung in Korea. Nordkoreanische Truppen haben die entmilitarisierte Zone überschritten und strecken ihre Hand nach Südkorea aus. Die UNO hat militärische Unterstützung zugesagt und schickt Euch prompt zu einer Flugzeugbasis in Asien. Das Korea-Szenario splittet sich in drei groß angelegte Operationen (sprich Kampagnen): Tiger Spirit, Iron Fortress und Rolling Fire, von denen jede ein agressives Vorgehen Nordkoreas voraussetzt. Ihr seid jetzt zwar nur noch ein kleines Rädchen im großen Kriegsgetriebe, trotzdem hängt manches von Eurem Können ab. Aber egal, was Ihr tut, die KI des Computers treibt auf jeden Fall das militärische Geschehen auf beiden Seiten voran.



Es ist schon seltsam, wie zerstörerische Momente ihre eigene Schönheit entwickeln

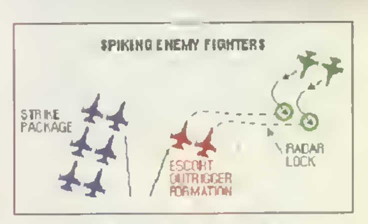


Alle Ansichten lassen sich auch ganz weit herauszoomen

Selbst falls sich jemand (warum auch immer) entschließt, seine Maschine überhaupt nicht zu starten, könnte er sich zurücklehnen und anhand der Funksprüche und ständig eintrudelnden Nachrichtenfetzen eine spannende Kriegsberichterstattung á la CNN genießen.
Bevor Ihr Euch in einen großen Feldzug stürzt, wäre eine intensive Auseinandersetzung mit Maschine, Auftrag und Terrain angebracht. Wer dagegen den schnellen Flugspaß sucht, darf den Instant-Action-Modus aktivieren. Hier geht es nur darum, möglichst viele feindliche Maschinen aus nie versiegenden Angriffswellen vom Himmel zu holen, um Punkte für die Highscore-Liste zu sammeln. Im Luftkampf-Modus für Solo- und Multiplayer wiederum versucht jeder, einen anderen Spieler so oft wie möglich vom Himmel zu holen. Dies ist besonders für Recken mit einiger PC-Flugerfahrung angesagt, um so gezielt Kurven- und Ausweichmanöver zu trainieren. Beim Gefechtsmodus schließlich handelt es sich um die kleine Ausgabe des großen Feldzuges. Hier lassen sich minutenschnell auf einer großen Korea-Landkarte eigene Missionen entwickeln.



Noch lacht der Falcon-Pilot unter seiner Sauerstoffmaske



Trainingsmissionen, die von F-16-Piloten des US-Militärs entworfen wurden...



...bringen Euch Ausweich-Angriffsmanöver und damit die Luftkampf-Basics nahe



Eine wichtige Maßnahme: Der feindliche Nachschub muß ausgeschaltet werden







Die Waffen- und Zielkameras bieten spektakuläre Explosionsansichten

Es geht unblutig zu, da sich abgeschossene Piloten per Fallschirm retten können

Dabei dürft Ihr sogar festlegen, wo sich der Feind rumtreibt und wo die Basen mit welchem Kriegsmaterial liegen. Ihr könnt sogar Kampfaufträge vergeben und Prioritäten setzen. So dürfte es gar nicht lange dauern, bis sich im Internet kiloweise interessante Missionen finden. Damit Ihr stets über Eure Fortschritte im Bilde seid, legt Ihr ein eigenes Logbuch an, das automatisch alle geflogenen Einsätze und deren Ergebnisse mitprotokolliert. Auch informiert es über alle Auszeichnungen und Ehrenmedaillen. Doch bis zum Silver Cross ist es ein langer Weg, der zum Beispiel über eine mühsame PC-Aufrüstung führen kann. Denn was nützt die feinste Grafik mit reflektierendem Cockpit und blendenden Sonneneffekten, wenn der Flieger ruckelt? Falls Ihr noch keinen PentiumII-266 mit 3Dfx-Karte besitzt, lassen sich im Setup wenigstens viele Einstellungen für die Auflösung und die Detailgenauigkeit der dargestellten Objekte so feintunen, daß Ihr stets das Optimale aus Eurer Konfiguration herausholen könnt. Doch ein besserer Rechner wäre schon sehr zu empfehlen. Das Handbuch informiert übrigens über alle Grafikoptionen in Abhängigkeit zur verwendeten Hardware. Schade, daß höhere Auflösungen als 800x600 Punkte und ein höherer Detailgrad nur per Kommandozeile (Falcon4.exe -hires und -g4) aktiviert werden können. Gerade Spieler von HighEnd-Systemen werden dadurch benachteiligt, zumal das 2D-Cockpit mit seinen anklickbaren Schaltern in den hohen Auflösungen nicht zur Verfügung steht. Aber echte Falconiten lieben ohnehin das HOTAS Konzept (Hands on Throttle and Stick). Für alle, die nie genug wissen können, gibt es neben dem steinschweren Handbuch noch die Taktischen Informationen, ein umfangreiches Lexikon auf der CD-ROM. Hier erfahrt Ihr alles, was es über das Kriegsgerät von Freund und Feind offiziell je veröffentlicht wurde. Selbst akustische Radarwarnzeichen der verschiedenen ankommenden Geschosse könnt Ihr Euch hier einprägen, damit Ihr bald selbst mit verbundenen Augen für den Frieden Koreas kämpfen könnt. Und genauso blind könnt Ihr Euch, falls ausgewachsene und anspruchsvolle Flugsimulationen Euer Ding sind, Falcon 4.0 zulegen. Wer nur ab und an ein bißchen Flugaction sucht, wäre bei diesem Schwergewicht sicher überfordert, denn es setzt Lernwillen und natürlich einen gehörigen zeitlichen Einsatz voraus. *ts*

Eigene F-16-Flugerfahrungen gehörten für das Falcon-Team zur Pflicht

Mindestanforderungen: P166, 32MB RAM, 4x CD, 175MB HDD, Joystick
Empfohlen: P2-266, 64 MB RAM, 8x CD, 400 MB HDD, Throttle, 3Dfx

Name	Falcon 4.0
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Microprose
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca 100 Mark
Steuerung	Joystick, Throttle, Ruder, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	TCP/IP, unbegrenzt

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
92%	92%

GRAFIK	94%
SOUND	88%
SPIELTIEFE	95%

SUPER



tom schmidt

Falcon 4.0 ist die neue Referenz der Flugsimulationen. Eine oppulente Grafik, ein mitreißendes Fluggefühl, fortlaufendes Kriegsgeschehen, intelligent fliegende Gegner und die stete Beeinflussung des Geschehens durch die eigenen Taten sprechen für Falcon. Das Aufregendste für mich war die Grafik, die mit 3Dfx so umwerfend wirkte, daß ich bei manchem Screenshot das Gefühl hatte, doch eher ein Foto anzuschauen. Mehrfach mußte ich mich zusammenreißen, um mich auf meine Mission zu konzentrieren, statt meine F-16 im Sonnenuntergang zu bewundern. Zum anderen sind es die drei großen Kampagnen, die so hervorragend aufgebaut sind, daß man sie immer wieder fliegen will, ja muß! Wenn ich nach dem Einsatz in der Basis erfahre, wie gut oder schlecht ich abgeschnitten habe, ist es stets spannend zu sehen, ob mein bescheidener Beitrag für den Frieden etwas gebracht hat oder nicht. Was auch immer zu Weihnachten unterm Tannenbaum passiert, mich findet Ihr in meinem Cockpit im Tiefflug über Korea!

Interview mit Gilman Louie

Nach nicht enden wollenden Nachtschichten stand uns Gilman Louie, Ausführender Produzent von Falcon 4.0, CEO Microprose USA, Rede und Antwort.

PP: Gilman, Falcon 4.0 ist endlich fertig. Was hat denn nun so lange gedauert?
G.L.: Viereinhalb Jahre, ich weiß. Nun, wir hatten zwei Fehlstarts, die begraben wurden, bevor sie jemals ihre kritische Phase erreichten. Der Markt ging in großen Schritten, sowohl hard- als auch softwaremäßig an uns vorbei. Als mit den Planungen zu Falcon 4 begonnen wurde, hatte doch noch niemand mit 3Dfx, dem Internet, oder was man damit anstellen kann, gerechnet. Auch das Multiplayer-Kampagnen-System mit seiner jetzigen KI war damals noch nicht möglich. So waren wir gezwungen, unsere Bis-dato-Bemühungen über Bord zu werfen und nochmal ganz von vorne zu beginnen. Wenn du so willst, waren wir einfach zu dumm, zu erkennen, was möglich war; und schon landete unsere Arbeit wieder im Papierkorb.
PP: Was hatte sich denn alles geändert?
G.L.: Die generelle Handhabung der Benutzeroberfläche. Wir hatten virtuelle Luftbasen erbaut, auch in 3D, wo man von einem Bunker zum nächsten laufen mußte. Wir hatten eine reine Fensteroberfläche... total konfus. Dann fragten wir uns, wie man eine Kampagne 24 Stunden, 7 Tage die Woche im Internet am Laufen halten könnte, aber die Internet-Bandbreite ließ das noch nicht zu. Dann änderte sich schließlich die 3D-Hardware, Prozessoren wurden immer schneller, und schließlich wollten wir über 100 bewegte Einheiten gleichzeitig zeigen.
PP: Wie ich das verstanden habe, ist ein komplett neues Team für die jetzige Fassung von Falcon 4.0 zuständig.
G.L.: Stimmt. Wir sind ein ganz junges Team, das sich fast zufällig gefunden hat. Für viele ist Falcon 4 sogar das erste Projekt für die Spiele-Industrie. Die ersten beiden Teams hatten leider viel zu lange im eigenen Saft geschmort und waren ausgelaugt. Wir konnten jedoch nicht an überholten Ideen festhalten, sondern mußten den neuen Einfällen, die immer noch von den Falconiten hereinkamen, Rechnung tragen.
PP: Sorry, Falconiten?
G.L.: Ja, das sind Falcon-Fans aus der ganzen Welt, die sich seit Falcon 3.0 per BBS und Internet zusammentun, und uns ihre Ideen und Wünsche diktieren.
PP: Diktieren?
G.L.: Ja, sicher. Die Falconiten sind die Falcon-Fans, für die das Game geschrieben wurde. Und diese Gruppen haben uns mit so vielen Vorschlägen überhäuft, daß es locker noch für Falcon 5 reichen würde (lacht). Weißt du, wir hatten säckeweise Ideen, die nur noch umgesetzt werden mußten, und wir konnten sicher sein, daß wir etwas produzieren, das für die Spieler, die es kaufen werden, zugeschnitten ist.
PP: Aber wie wißt ihr, ob die Falconiten es auch wirklich mögen?
G.L.: (lacht) Nun ja, wir haben schon eine große und kleinere Umfragen in Auftrag gegeben, aber den großen Push gab es vor einem Jahr. Da hatten wir uns getraut, eine Falcon-4-Demo herauszugeben. Du kannst dir nicht vorstellen, was das an Reaktionen ausgelöst hat. Es gab nur Like- oder Hate-Mail. Wir waren knallharter Kritik von unseren strengsten Beobachtern ausgeliefert. Dieses Feedback hat uns geholfen, zu entscheiden, was der Markt wirklich will. Falcon war schon immer ein sehr empfindliches Produkt bezüglich Kundenzufriedenheit.
PP: Wieso habt ihr eigentlich Falcon 4 nach drei erfolglosen Jahren nicht eingestampft? Was wäre gewesen, wenn auch das dritte Team erfolglos geblieben wäre?
G.L.: Keine Chance! Falcon ist ein Flaggschiff-Produkt. Es wird immer einen Falcon geben! Aber einfach hatten wir es wirklich nicht. Bis noch vor einem knappen Jahr war das Falcon-Team die Lachnummer in der Firma. Es hatte keinen Führer, keine Richtung, bestand nur aus Grünschnäbeln, war überambitioniert, hatte aber keine Ahnung, wohin es gehen sollte. Noch bevor das zweite Team gefeuert wurde, sagten uns Militärexperten, daß das, was wir mit Falcon 4 anstellen wollten, unmöglich umzusetzen sei.
PP: Was denn für Militärexperten?
G.L.: Schon Falcon 3 sollte eigentlich ein Simulator für das Militär werden. Er wird zwar mittlerweile eingesetzt, aber die ersten Verträge wurden noch vor der Fertigstellung gekündigt. So ist dann aus Falcon 3 ein Kundenprodukt geworden.
PP: Ah, okay. Aber wodurch wurde denn nun das Ruder für das dritte Team herumgerissen?
G.L.: Anfang 1997 hatte ich mich dazu aufgerafft, zusammen mit Steve Blankenship, einem der Tester von F3, als eine Art Schiedsrichter zum Team zu stoßen. Na ja, eigentlich sind wir schon dazu gepusht worden. Aber als wir dann sahen, was alles im Ansatz vorhanden war, merkten wir schnell, daß etwas Großes daraus werden könnte. Wir hatten dann das Glück, daß ab März 1997 einige alte Recken der F3-Mannschaft zur Firma zurückkamen, und seitdem ging es nur noch bergauf.
PP: Wird es einen Falcon 5 geben?
G.L.: Natürlich! Erstmal stehen aber noch Patches und Erweiterungen für Falcon 4 an. Gib mir noch drei Jahre, okay? *ts*



Gilman „Chopstick" Louie (links) mit Pete „Boomer" Bonanni, einem erfahrenen F-16 Fighting Falcon-Piloten



S.C.A.R.S.

Und noch ein Rennspiel von Ubi-Soft...


In den blauen Bergen rutschen wir...


Der Turbo ist eines der wichtigsten Power-Ups

Name	S.C.A.R.S.
Genre	Renn-Action
Hersteller	Vivid Image/Ubi Soft
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Besonderheiten	Force Feedback
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (2)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
71%	66%

GRAFIK	79%
SOUND	64%
SPIELTIEFE	33%

Super Computer Animal Racing Simulation, so lautet der vollständige Titel von Ubis neuestem Rennspiel, und so ungewöhnlich wie der Name ist auch die Story, die dahinter steckt. Anno 3000 haben die Menschen auf unserem Planeten natürlich nicht mehr viel zu melden, neun Super-Siliziumhirne haben die Macht an sich gerissen und vergnügen sich an ihr. Auf Dauer wird aber selbst dem herrschsüchtigsten Computer all die Regiererei zu langweilig, weshalb die Rechner neue Formen der Abwechslung suchen. Und die besteht, wie schon seinerzeit bei den Menschen, aus sportlichen Wettbewerben, genauer gesagt aus Autorennen.

Die Fahrzeuge der Zukunft haben – bis auf die vier Räder – allerdings nicht mehr besonders viel gemein mit den heutigen Motorsportgeräten. Das kuriose Design der Buggy-artigen Gefährte entstammt nämlich der Tierwelt; neun Arten, vom Nashorn bis zur Gottesanbeterin, standen Modell. Die futuristischen Fahrzeugbauer haben sich aber nicht nur bei der Entwicklung der Karosserie von ausgewählten Vertretern der irdischen Fauna inspirieren lassen, auch die inneren Werte der Wagen sind an die Charakteristika der jeweiligen Kreatur angelehnt. So kann der Hai zwar gute Beschleunigungs- und Geschwindigkeitswerte vorweisen, bei Grip und Panzerung ist er aber den anderen Autos weit unterlegen. Das Rhino dagegen liegt gut auf der Strecke, besitzt eine dicke Rüstung und einen ordentlichen Anzug, dafür ist das Höchsttempo unterdurchschnittlich.

Wie in einem Action-Rennspiel üblich, habt Ihr anfänglich nicht alle Fahrzeuge zur Verfügung, sondern müßt Euch vier der neun Autos erst einmal verdienen. Dazu genügt es aber nicht, in einem Grand-Prix-Modus als Punkterster aus mehreren Cup-Rennen hervorzugehen, Ihr müßt zusätzlich bei einem Kopf-an-Kopf-Wettbewerb gegen das freizuschaltende Fahrzeug antreten. Vier Cups stehen Euch im Spiel zur Verfügung, wobei eine vernünftige Plazierung unter dem achtköpfigen Teilnehmerfeld oder gar ein Platz auf dem Siegertreppchen von Wettbewerb zu Wettbewerb schwieriger zu bewerkstelligen ist. Nicht nur, daß die Kurse immer anspruchsvoller werden, auch die Gegner verlangen Euch immer mehr Können ab. Und diese machen Euch den Sieg nicht nur dadurch schwer, daß sie den besten Weg über den, manchmal verzweigenden, Kurs kennen, sondern auch durch den ständigen Einsatz verschiedener Waffensysteme. Aber auch Ihr könnt Euren tierischen Untersatz aufmunitionieren, unzählige Power-Ups warten auf der Strecke. Durch simples Überfahren der Goodies kommt Ihr an recht „normale" Aus-


Farbenfrohe Explosionen sind an der Tagesordnung

GUT


Stephan Freundorfer

Nach den ersten paar Runden am Steuer der tierischen Flitzer dachte ich, ist ja alles ganz nett, aber doch irgendwie nur simpler, knallbunter Kinderkram. Farbenfroh bleibt S.C.A.R.S. zwar auch noch nach stundenlanger Beschäftigung, aber als einfaches Kiddiespiel würde ich es dann doch nicht mehr bezeichnen. Schon der zweite Pokal-Wettbewerb ist extrem herausfordernd, man sollte mit dem gewählten Fahrzeug schon recht gut vertraut sein, um sich an die Spitze vorzukämpfen. Auch die Wirkung der Waffen ist nicht zu unterschätzen, wer nicht fröhlich Power-Ups aufsammelt und die Gegner belästigt (was die übrigens auch recht gut beherrschen) hat kaum Chancen zu gewinnen. S.C.A.R.S. ist nicht weniger als ein kurzweiliges, hübsch designtes Rennactionspiel, dessen Fahrzeuge und Strecken mit viel Phantasie in Szene gesetzt sind. Aber mehr ist es denn auch nicht, besonderen Tiefgang, ausgereiftes Fahrverhalten und Handling oder wochenlange Motivation solltet Ihr von dem Titel nicht erwarten.



Animalische Auto-Action


Der Splitscreen ist etwas unübersichtlich

rüstungsgegenstände wie Schild, Raketen oder Turboboost, aber auch an ungewöhnliche Waffen wie einen Bumerang, eine Zeitbombe oder eine Magnetfalle, die durch Knopfdruck auf der Strecke aktiviert wird und ein gegnerisches Auto kurze Zeit festhält. Echten Schaden richten weder Kollisionen noch Explosionen an, dafür verliert Ihr aber erheblich Zeit, die bei den vier bis acht Runden wieder aufgeholt werden muß. Punkte gibt es am Ende jedes Rennens nicht nur für Plazierungen, sondern auch für den aggressivsten Fahrer oder die schnellste Rundenzeit. Die insgesamt neun Strecken führen durch hübsch bunte Landschaften wie eine Vulkangegend samt Magmapfützen auf dem Kurs, eine südamerikanische Szenerie mit Aztekentempel und Hängebrücke oder ein alpines Gebirge, in dem schneebedeckte Straßen und steile Kurven Geschick und Können fordern. Netzwerkunterstützung bietet S.C.A.R.S. leider nicht, dafür dürfen sich zwei Spieler im Grand-Prix- oder Kopf-an-Kopf-Modus Bildschirm und Tastatur teilen. *sf*


Zeitbombe: Den Totenkopf solltet Ihr schleunigst loswerden

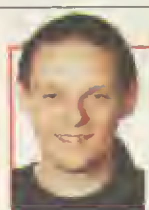
Minimum: P 166, 16 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen: P266, 32 MB RAM

Subversion

Die fliegenden Suppenschüsseln mitsamt ihrem Gefolge sind wieder da! In „Subversion", dem einzigen offiziellen Mission-Pack zu Rage Softwares grafisch edlem Shoot-em-Up „Incoming", können sich Ballerspezialisten wieder mit massenweise feindlichen Fahrzeugen und Flugobjekten zu Lande, zu Wasser und in der Luft erbitterte Schlachten liefern. Für eine fröhliche und grafisch äußerst effektvolle Abschußorgie hält das Add-On insgesamt 48 von Hardcore-Gamern kreierte Missionen bereit. Auf und über acht neuen Terrains tobt diesmal der Kampf gegen die Kontrahenten, wobei Ihr per Hubschrauber, Gleiter, stationärer Geschütze, Düsenjets, Panzer etc. das jeweilige Areal säubern müßt. Der dem Spieler zur Verfügung stehende Flug- und Fuhrpark wurde zudem um ein paar Vehikel erweitert, und auch die Gegner können auf eine Reihe von neuen Kampfgefährten zurückgreifen. Um das dünne Spielprinzip etwas zu kaschieren wurde „Subversion" sogar eine eigene Storyline spendiert. Generell bleibt jedoch alles beim alten, denn auch hier lautet das Erfolgsrezept: Ballern, bis die Finger qualmen! Für diese Zusatz-CD müßt Ihr noch nicht einmal die Vollversion von „Incoming" besitzen. Eine OEM-Fassung des Rage-Titels reicht aus, um sich in diesen zusätzlichen Einsätzen zu behaupten. *cis*

Der futuristische Zeppelin muß zerstört werden, bevor er unsere Basis bombardiert

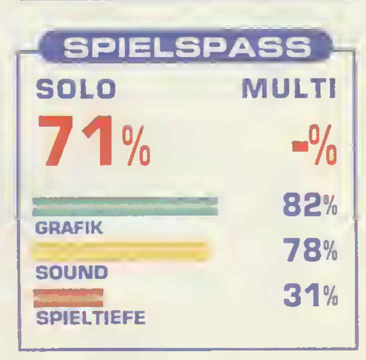
Minimum: P133, 16 MB RAM, 2x CD, 3D-Beschleunigerkarte



GUT

Solltet Ihr schon „Incoming" einen Ehrenplatz auf der Festplatte Eures Rechners reserviert haben, so könnt Ihr ruhigen Gewissens den Erwerb dieses Missionpacks ins Auge fassen. Zwar bietet „Subversion" nur neues Futter für Einzelspieler, aufgrund der schicken Grafik macht das simple Shoot-em-Up-Prinzip aber immer noch Spaß und ist somit prädestiniert für ein gelegentliches Ballervergnügen.

Name:	Subversion
Genre:	Action
Hersteller:	Instant Access
Preis:	ca. 45 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Multiplayer:	-



Uprisi

Lead and D

Im Weltall herrscht Unfrieden – da gibt´s nur eins: Feuer frei!



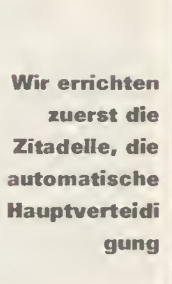
Wir errichten zuerst die Zitadelle, die automatische Hauptverteidigung



Der feindlichen Basis geht es an den Kragen. Unser Bomber hilft dabei.



Rumms! Da fliegt ein feindliches Gebäude in die Luft

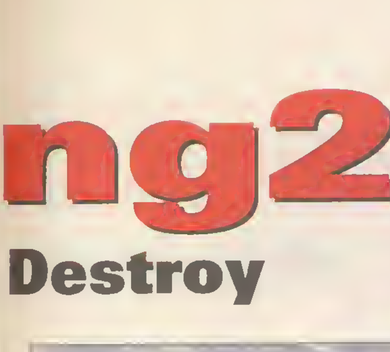


Schon einmal hieß es „Uprising" in unserer Galaxis. Vor einem Jahr überraschte 3DO mit einem Mix aus Action und Strategie. Herumrasen und wildes Schießen, verknüpft mit etwas Bauen, Forschen und Wirtschaften. Nachdem die Konkurrenz mit schwerem Geschütz auffuhr und grafische Highlights, raffinierte Benutzeroberflächen und gelungenes Missionsdesign servierte, sollte der Nachfolger des (Sub-)Genrebegründers zeigen, wo der Alien begraben liegt. In Uprising 2 befehligt Ihr, wie schon im ersten Teil, einen Schwebepanzer namens Wraith (oder WarCat, in der deutschen Version), der grundsätzlich mit einem bordenergiegespeisten Laser und einem Arsenal ungelenkter Raketen bestückt ist. Sehr flugfreundlich ist das Gefährt allerdings nicht, so daß Geländeformationen durchaus beträchtliche Hindernisse aufwerfen können. „Allein machen sie dich ein", das gilt



Die Landschaft muß erst erforscht werden, hier ein Blick auf die „Satelliten-Ansicht"

auch noch in fernster Zukunft, deshalb habt Ihr, kaum auf dem neuen Einsatzplaneten angekommen, erst einmal eine Basis zu errichten. Der Bordcomputer macht sinnvolle Vorschläge, also bestellt Ihr beim Raumtransportdienst nacheinander eine verteidigungsstarke Zitadelle, ein Kraftwerk und einige Fabrikanlagen für Infanterie, leichte bzw. schwere Tanks, Bomber oder Kampfflieger. Auch an eine Zusatzabsicherung des nagelneuen Stützpunktes durch bis zu vier Geschütztürme sollte gedacht werden. Alle Neubauten verschlingen Energie, so daß immer ausreichend nachproduziert werden muß. Ohne uns eine weitere Verschnaufpause zu lassen, quäkt der erste Auftrag durchs Bordradio, etwa in der Art von: Fahre zum ersten Navigationspunkt (auf der Satellitenkarte zu sehen) und räuchere dort das feindliche Lager aus. Dort nach kurzer Fahrt über weichgerundete 3D-Landschaften angelangt, folgt Ihr den Vorschlägen des Schwebepanzergehirns und laßt die inzwischen produzierten Kampfeinheiten an Ort und Stelle teleportieren, wo sie auch sofort und ohne Aufforderung ihrer destruktiven Neigung nachgehen. In der Regel übersteht nur die Minderzahl der Hilfspanzer den ersten Einsatz, ihnen könnt Ihr einfache Befehle erteilen: Geh' hierhin, greif das an. Meistens tun sie das auch. Mit etwas Glück lassen sich die vorhandenen Bauplatzquadrate des Feindes zum Errichten einer zweiten Basis nutzen. Aber nicht trödeln! Die insgesamt drei Kampagnen führen Euch quer durch die Galaxis, von einem Stern zum nächsten, bis unsere Milch-





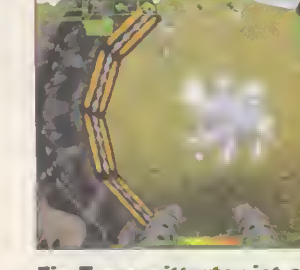
Die Planeten sind recht unterschiedlich gestaltet, fast wie im wirklichen Leben

Die eigenen Einheiten folgen einfachen Befehlen... meistens jedenfalls

straße vom Würgegriff der üblen Trichs befreit ist. Zwischen den Missionen könnt Ihr Euer Kapital für den nächsten Einsatz auch in Forschung oder Hilfstruppen anlegen. Im (rasanten) Spielverlauf geht die Widerstandskraft Eures Schwebers zwangsläufig dem Nullpunkt zu. Mitunter finden sich munter kreiselnde Power-Up-Kisten, die neben Gesundheit auch neue Truppen, Energie oder ein weiteres „Leben" beinhalten. Außer in den drei Kampagnen könnt Ihr in Einzelszenarien oder Multiplayerschlachten Euren Arkadeballerspaß haben. Die Stärke von Uprising 2 liegt gewiß nicht im strategischen Bereich. Das können andere, ähnliche Spiele besser. Wer dagegen simple, rasante Action mit ordentlicher Grafik sucht, ist hier richtig. Die Gegner verhalten sich schön doof, das Bauen und Befehlen bleibt stets eine unaufdringliche Randerscheinung und wildes „Strafen" und Herumrasen zahlt sich auf jeden Fall aus. Die Hintergrundmusik tönt rockig-orchestral mit dröhnend-martialischen Heavy-Metal-Gitarren, nur die Waffensounds könnten aus Marios Klempnerwerkstatt stammen. *fe*



Laser und Raketenbeschuß wollen den Trichs nicht so recht schmecken



Ein Transmittertor ist erobert und bringt unseren Wraith weiter

Minimum: P 166, 32 MB RAM, 350 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 233, 48 MB RAM, 8x CD, 4 MB 3Dfx-Karte

Name	Uprising2 – Lead and Destroy
Genre	Actionstrategie
Hersteller	3DO/Ubisoft
Schwierigkeit	einfach
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

GUT



Fritz Effenberger

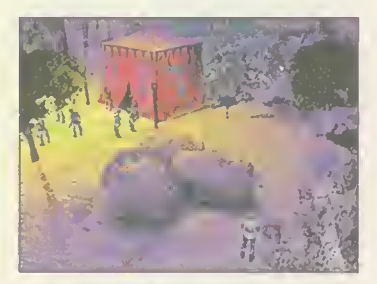
Ballern, bis der Raumtransporter kommt und einen zum nächsten Einsatz fliegt. Neuer Planet, neues Glück, aber das Spielprinzip bleibt simpel. Im Grunde ist Uprising 2 ein waschechtes Ballerspiel der Incoming-Klasse. Nur hin und wieder tritt die Bau- und Befehlsoption in Kraft, und auch dann werden schnell schnell die Bestandteile der Basis nach Schema F plaziert. Ich war eine Weile im Zweifel, ob ich Uprising nun GUT oder GEHT SO finden soll, zumal die Unterschiede zum ersten Teil eher marginal sind. Tatsächlich gibt die strategische Seite nicht viel her, die Gegner-KI ist, nunja – nächstes Thema. Ein rasantes Ego-Shooteractionteil im sportlichen Schwebepanzer. Wenn der nun auch mal vom Boden wegkäme und mehr als nur zwei Waffen hätte, die Grafik bei vorhandener 3Dfx-Karte etwas glanzvoller wirkte, vielleicht mit ein wenig Fernsicht und weniger Nebel... ja dann wäre das GUT ein überzeugtes. Wer zum Beispiel Urban Assault geliebt hat, könnte auch hier Spaß finden, wer mehr will, greift zu Thunder Brigade oder Battlezone.





Return to Krondor
Die Träne d

Ein magisches Artefakt von gewaltiger Macht ist verschollen...



Auch im Wald bleibt das Schwert nicht lange kalt



Beim Priester: Heile mit Eile

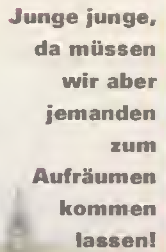


Manch einer ist nicht, was er zu sein scheint...

Lang genug hat's ja gedauert, doch jetzt ist das zweite Krondor-Rollenspiel nach kuriosen Umwegen endlich fertig – zumindest als US-Import, denn die deutsche Version wird noch ein paar weitere Monate auf sich warten lassen. So oder so geht es hier um ein mächtiges Heiligtum der Ishapianischen Kirche (nämlich die „Träne der Götter"), das während einer Schiffsreise anläßlich eines Piratenüberfalls im Meer versinkt. Freilich handelt es sich hier nicht bloß um eine simple Piraten-Attacke, sondern um ein sorgfältig geplantes Unternehmen, angeführt von einem Mann namens Bear, der eben hinter diesem magischen Edelstein her ist.
Nachdem sein erster Angriff also mißglückte, muß Bear andere Mittel und Wege suchen, um doch noch an die Träne der Götter zu kommen. Die Wrecker's Guild in Krondor, ein Bergungs-Unternehmen, das versunkene Clipper mit Zaubersprüchen heben kann, kommt ihm da gerade recht – und wehe der Welt, sollte er erfolgreich sein! Aber auch Squire „Jimmy the Hand" James und William ConDoin, bestens bekannt aus „Betrayal at Krondor", haben Wind von der Sache bekommen und versuchen mit Hilfe der keshianischen Hexe Jazhara und dem exzentrischen Gildenmitglied Kendaric, dem Schicksal in den Arm zu fallen.

Wo Schatten ist...

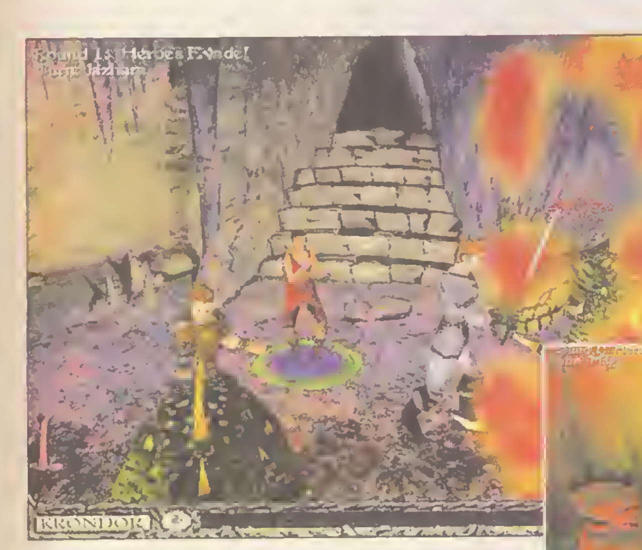
Was sich soweit recht spannend anhört, ist jedoch in mancherlei Hinsicht nicht recht geglückt. Beispielsweise ist ja schon seit längerem bekannt, daß die Wanderung der Helden in rasch wechselnden Schnitten und aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt wird – ein Verfahren, wie man es aus „Alone in the Dark" kennt. Freilich liegt der Schwerpunkt in einem umfänglichen Rollenspiel doch zunächst auf Erforschen und Erkunden, man ist also darauf angewiesen, angemessen schnell voranzukommen, ohne sich alle zehn Schritte erstmal neu orientieren zu müssen. Gut, man kann auf die Dauer halbwegs mit den hirnsausigen Blickwinkel-Wechseln zurechtkommen, wenn man denn muß. Aber erstens muß man nicht, weil im letzten halben Jahr genügend andere hochkarätige Rollenspiele erschienen sind, und zweitens nervt's selbst nach einiger Eingewöhnungszeit immer noch. Hinzu kommt, daß vor allem in den Dungeons schmerzlich eine irgendwie geartete Automap vermißt wird. Und wenn man sich als altgedienter Veteran dazu entschließt, dann eben wie früher selber eine Karte anzufertigen, hat man wieder mit diesen sinnverwirrenden Kameraschnitten zu kämpfen, die jeden Versuch einer systematischen Orientierung souverän sabotieren.
Auch die Grafik als solche schlägt keine Rekorde. Sie wäre ganz okay, wenn man sich nicht ständig über die hölzernen Animationen ärgern müßte. Insbesondere wenn die Helden rennen (was übrigens eine umständliche Tasten-Fummelei erfordert), sieht es aus, als hätten sie in die Hosen gemacht. Und gegen die Mini-Saurier im Untergrund von Krondor ist der frühe Godzilla noch ein Wunderwerk an realistischen Bewegungen!





Junge junge, da müssen wir aber jemanden zum Aufräumen kommen lassen!

Krondor
der Götter



Jazhara verbrutzelt den Saurier rechts im Bild gerade mit einem Feuer-Spell

Dieser Feuerdämon ist ohne einen fiesen Trick nur schwer zu besiegen



Welches Zauberl hätten's denn gern?

Schließlich sind auch die diversen Menüscreens (Inventory, Magic etc.) allenfalls noch zweckdienlich zu nennen.

...da ist auch Licht!

Aber dann auf der anderen Seite gibt es wieder Facetten in diesem Spiel, die sich glitzernd und funkelnd aus dem gewohnten Genre-Einerlei abheben. Da wäre zum einen die kunstvoll verwobene, wenn auch recht lineare Story, die einmal mehr zeigt, daß Raymond Feist als Mastermind für RPG-Geschichten allererste Wahl ist. Auch das rundenbasierte Kampfsystem gehört durchaus zu den erfreulichen Aspekten des Spiels, wenngleich es uns im Zuge der Charakter-Beförderungen viel zu einfach schien, an starke Zaubersprüche heranzukommen.

Als wirkliche Überraschung entpuppten sich allerdings die Schatzkisten. Im Vorgänger waren sie an Worträtsel geknüpft, was auf die Dauer eher langweilig und zudem nicht sonderlich realistisch wirkte: Wer läßt schon überall in der Gegend Kisten herumliegen, die mit Buchstaben-Puzzles gesichert sind? Hier nun finden sich Schatzkisten nur an besonderen Orten, etwa allgemein in Häusern, in versteckten Kammern und dergleichen. Vor allem aber sind sie mit Schlössern gesichert, die man erst einmal knacken muß, und zwar ganz wie im richtigen Leben!

Die grundsätzliche Idee, das Aufbrechen von Truhen oder Türschlössern wirklichkeitsgetreuer zu gestalten, ist generell nicht einmal neu. Schon „Wizardry VI" hatte da ein auf Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit beruhendes Verfahren zu bieten, aber das Safeknacker-Set von „Return to Krondor" ist wahrlich ohne Beispiel! Zunächst einmal gilt es, mit einer Art Spionauge an drei verschiedenen Stellen in den Mechanismus hineinzublicken, um die Bestandteile des Schlosses bzw. der Falle zu identifizieren. Sodann hat der hoffnungsvolle Dieb drei verschiedene Einbruchswerkzeuge zur Verfügung, von denen nur je eines gute Chancen bietet, den entsprechenden Teil des Apparates zu deaktivieren – auch hier kommt es übrigens auf Geschicklichkeit an; man muß einen sich drehenden „Uhrzeiger" im vorgeschriebenen Bereich des „Ziffernblattes" stoppen. Je ungeeigneter das verwendete Werkzeug, desto schmaler ist natürlich der erfolgversprechende Ausschnitt und desto größer das Risiko, die Falle auszulösen.



Auf den Straßen von Krondor herrscht reger Verkehr

MIDKEMIA

Am Anfang war ein Pen & Paper-Rollenspiel, das freilich hierzulande nicht auf den Markt kam. Ab 1982 begann dann der bekannte Fantasy-Autor Raymond E. Feist, Romane zur Midkemia-Welt zu schreiben – dieses Universum ist ein faszinierendes Doppelpack, denn direkt „neben" Midkemia, nur durch eine löcherige Dimensionswand getrennt, liegt Kelewan, wo das an die frühen Japaner erinnernde Krieger-Imperium von Tsuranuanni angesiedelt ist. Eines Tages fallen die Tsurani durch einen Dimensionsspalt in das friedliche Midkemia ein...

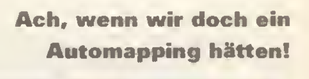


Wer mehr wissen will, möge bei dem im Goldmann-Verlag erschienenen Roman „Der Lehrling des Magiers" mit seinen Forschungen beginnen.





Hier muß doch irgendwo diese &%$@$ Geheimkiste sein!



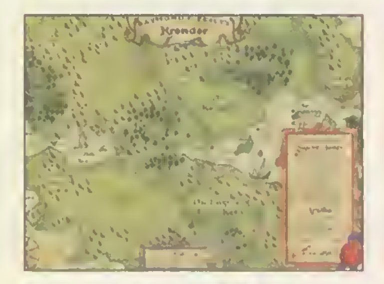
Ach, wenn wir doch ein Automapping hätten!



Erwähnten wir schon, daß manch einer nicht ist, was er zu sein scheint?



Uff – alle Kinder aus dem brennenden Waisenhaus gerettet!



Eine Karte von Midkemia

Ansonsten haben sich die Designer ebenfalls große Mühe gegeben, ansprechende Kopfnüsse zu entwickeln. So verfügt z.B. ein wichtiges Kästchen in der Wrecker's Guild über ein Puzzle-Schloß, wobei der Begriff Puzzle hier durchaus wörtlich zu verstehen ist. Aus Bauteilchen, die im unteren Bereich des Screens herumliegen, muß man durch Anklicken ein Bild basteln, in diesem Fall ein Segelschiff. Das wäre an sich einfach, wenn nicht zwei Bedingungen beachtet werden müßten: Erstens sind nur solche Teile legal, die an einen bereits im Bild befindlichen Stein angelegt werden können, zweitens verschwindet das bisher Erreichte wieder, wenn man nicht binnen weniger Sekunden immer wieder ein neues Element hinzufügt. Das ist in der Praxis immer noch einfacher, als es sich hier anhört, stellt aber doch einen spaßigen Wettlauf mit der Zeit dar, der die ganze Aufmerksamkeit erfordert.

Schließlich muß auch der Sound lobend erwähnt werden, abwechslungsreich, atmosphärisch und situationsabhängig, wie er nun mal ist. Die Special Effects gehen ebenfalls in Ordnung, zumal sie häufig als Hinweisgeber fungieren (das Brüllen von Monstern wird z.B. lauter, wenn man sich ihnen nähert). Vor allem aber gefiel uns die Sprachausgabe der handelnden Charaktere. Jazhara etwa hat ein rauchiges, exotisches Organ, das ohne weiteres an die Qualität der deutschen Scully-Stimme heranreicht, und die übrigen Sprecher stehen ihr nicht viel nach. Es hätte aber nicht geschadet, noch eine Text-Option einzubauen, um Lesefreudigen ein schnelleres Vorankommen zu ermöglichen, denn die Gespräche sind doch recht zeitintensiv.

Dumm allerdings, daß die Steuerung so verkorkst ist. Mit einer weniger spektakulären, aber dafür spielerisch besser zu handhabenden Methode hätte „Return to Krondor" durchaus Chancen auf einen Spitzenplatz im Genre gehabt. So reicht es nur für „Und dann war da noch..." *jn*



Mein Prinz, die Spur führt zur Wrecker's Guild!

Minimal: P166, 32 MB RAM, 8x CD, 250 MB
Empfohlen: P233, 32 MB RAM, 8x CD, 3Dfx-Karte

Name ....Return to Krondor
Genre . .Rundenkampf-Rollenspiel
Hersteller ....Pyro Technix/ ....Sierra Studios
Schwierigkeit ....einstellbar ....(3 Stufen)
Preis ....ca. 90 DM
Steuerung ....Maus/Tastatur
Spiel englisch (deutsch in Planung)
Anleitung ....englisch ....(deutsch in Planung)
Multiplayer ....-

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
68%	–%

GRAFIK	71%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	68%

GEHT SO



Joe Nettelbeck

Das momentan erhältliche Krondor ist eine typische US-1.0-Version, sie ist also ziemlich absturzgefährdet. Solange noch kein Patch erhältlich ist, sollte man daher die Finger von dem Titel lassen oder gleich ganz bis zur deutschen Fassung warten, die im Frühjahr erscheint. Davon abgesehen, hinterläßt das Spiel einen uneinheitlichen Eindruck. Auf der einen Seite steht eine reichlich wirre, an die wechselnden Kameraperspektiven von „Alone in the Dark" angelehnte Optik – doch was in einem Geisterhaus, in dem man sich nur ganz vorsichtig von Raum zu Raum tastet, angehen mag, erweist sich hier als echte Plage, wo es hauptsächlich darum geht, fix von A nach B zu gelangen, sei es nun im Dungeon oder in der Stadt selber. Andererseits ist „Return to Krondor" völlig ohne Frage der Story-König des Jahres; in diesem Punkt macht Raymond Feist ganz locker jedem anderen was vor. Doch wegen der Mängel bei der Steuerung läuft es wohl darauf hinaus, daß das Game nur für den harten Kern der Feist-Fans wirklich unverzichtbar ist.

Viper Racing

Autorennen mit Biß



Neu: Crash unter Computergegnern

Einmal nur Dein Fahrwerk sein...



Wo kommen denn die ganzen...

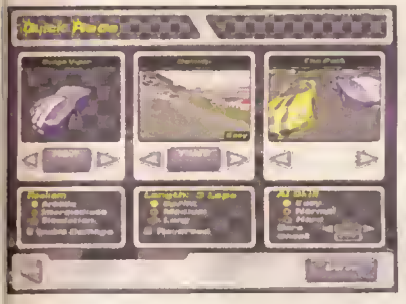


...Laternen her...



...ekelhaft!

Vollgas voraus! Naja – oder besser doch nicht, denn mit Bleifuß kommt man in „Viper Racing" nicht weit – ich denke, so etwa bis zur ersten Kurve. Feinfühligkeit und ein schnelles Reaktionvermögen sind da schon eher gefragt. Sogar noch im Arcade-Modus zeigt die Viper ihren

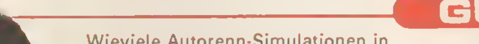


So übersichtlich sieht die gesamte Steuerung in Viper Racing aus

empfindlichen Biß. Da sind wir auch schon beim Thema. Viper Racing überläßt dem Spieler nämlich die Wahl zwischen Arcade- und Simulationsmodus. Wie von einigen Formel-1-Rennsims bereits bekannt, existiert auch eine Karriere-Möglichkeit, die ein kontinuierliches „Aufsteigen" des Fahrers erlaubt. Ich war angenehm überrascht, an wieviele in Autorennen selten übliche Effekte hier gedacht wurde! Während in den meisten Spielen Verkehrsschilder und Fahrbahn-Begrenzungen auf und davon fliegen, wenn man sie mal erwischt, gibt's bei Viper Racing erstmal 'ne Beule. Nönö, keine so „08/15"-Delle, sondern eine richtige, die zu dem, was da einschlug, auch paßt! Bei leichten Bodychecks mit den Konkurrenten splittert nur die Farbe, während es nach einem Überschlag schon mal eng wird im Cockpit – wegen des je nach Aufschlag-Härte mehr oder weniger eingedrückten Daches. Trifft man dagegen einen Bordstein oder ähnliches, bricht halt eine Radaufhängung. Gerade von dieser Effekte-Schwemme erholt, stolperte ich schon über den nächsten Bonbon: Eine der definitiv ungewöhnlichsten Kamera-Perspektiven, die ich je gesehen habe – man fährt aus der Sicht der Vorderachse! Nicht, daß das irgendeinen praktischen Sinn hätte, aber es ist eine seltene Gelegenheit, dem Stoßdämpfer- und Achsspiel zuzuschauen bzw. beim Abschied der Achsaufhängung zugegen zu sein. Um dem noch eins draufzusetzen, fangen bei starkem Bremsen die Bremsscheiben gut sichtbar an zu glühen! Schön langsam, versteht sich. Auch die Abkühlung geht gemächlich von statten – ohne ruckartige Farbwechsel. Zumindest dieser Effekt dürfte einmalig sein. Der Name des Spiels deutet es jedoch schon an – hier wird nur Dodge gefahren! Andere Typen stehen nicht zur Auswahl, aber bis die Viper auf allen acht Pisten sicher beherrscht wird, dauert's eh 'ne Weile. *tz*

Minimum: P 200 MMX, 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-VGA
Empfohlen: P-II 200 (K6-II), 64 MB RAM, 12 x CD, 3Dfx

Name: Viper Racing
Genre: Autorenn-Simulation
Hersteller: Sierra
Schwierigkeit: einstellbar
Preis: cirka 90 Mark
Spieler: 1 bis 8
Steuerung: Lenkrad, Joystick, Tastatur
Besonderheiten: Force-Feedback für Joystick und Lenkrad
Spiel: Englisch (dt. Jan.99)
Anleitung: Englisch (dt. Jan.99)
Multiplayer: LAN, Direkt, Modem



GUT



Thomas Ziebarth

Wieviele Autorenn-Simulationen in der letzten Zeit auf den Markt gekommen sind, ist kaum noch nachvollziehbar. Eine davon ist jedenfalls Sierras „Viper Racing". Hier ist es wirklich ausgezeichnet gelungen, eine Arcade-Raserei mit einer realistischen Renn-Simulation zu koppeln. Jeder fährt einfach so, wie er kann oder eben will. Und die Tatsache, daß man nur mit einem einzigen Autotyp fahren kann, der Viper eben, wird durch andere grafische Leckerbissen locker wieder wettgemacht. Dazu zählen unter anderem ungewöhnlichste Kamera-Positionen – von der Achsansicht bis hin zur Vogelperspektive ist nahezu alles möglich –, splitternder Lack und eine beeindruckende Umgebung. Grafisch ist „Viper Racing" also ohne Abstriche in die Oberklasse einzuordnen – zumal gerade in diesem Bereich mit vielen kleinen Tricks und Überraschungen aufgewartet wird, die ihresgleichen suchen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
82%	84%

GRAFIK	84%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	40%

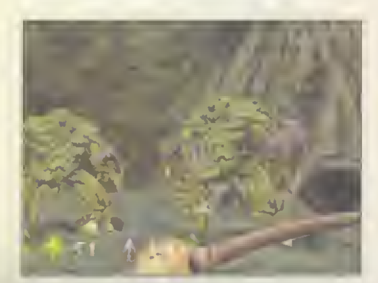
Turok 2

Acclaims Indianerhäuptling ist wieder auf dem Kriegspfad


Um ein erfrischendes Bad zu nehmen, haben wir leider keine Zeit


Unser Reittier erzeugt Panik

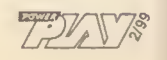

Ein Tor zur Dämonenwelt


Dino-Mutanten-Doppelpack

Zur Markteinführung von Nintendos N64 veröffentlicht, war „Turok – Dinosaur Hunter" neben „Super Mario 64" für manche ein gewichtiges Argument, sich die neue Wunderkonsole zuzulegen. Ein paar Monate später erschien der Ego-Shooter auch für PC und fand weitere Freunde. Grund genug, um dem Spektakel nun mit „Turok 2: Seeds of Evil" einen Nachfolger zu spendieren.
Die Story: Nur wenige Jahrmillionen nach der Entstehung des uns bekannten Universums bemannte eine der ersten intelligenten Lebensformen ihre Raumschiffe, um die Ursprünge ihrer Existenz zu ergründen. Eines der brillantesten Geschöpfe, der Primagen, modifizierte angespornt von maßloser Arroganz und einem schier unersättlichen Wissensdurst sein Fluggefährt für eine Reise zum Anfang von Zeit und Raum. Während des Trips brach jedoch der Energiekern des Raumschiffes und eine gigantische Explosion schleuderte den Sternenkreuzer ins Nirgendwo. Durch die Detonation entstand zugleich das verlorene Land, in dessen Inneren das Raumschiff des Primagen mitsamt der Besatzung begraben wurde. Damit die bösartige Kreatur nicht aus ihrem Gefängnis entkommen konnte, wurden schließlich sechs Energie-Totems errichtet. Nun steht jedoch eine Katastrophe bevor: Der Primagen entsendet seine Heerscharen des Bösen, die im Auftrag ihres Gebieters die Energie-Totems zerstören und ihn dadurch befreien sollen. Die dabei freigesetzte Energie würde auch unsere Welt vernichten...

Nachdem Dino-Killer Turok in seinem ersten Abenteuer bereits den sinisteren Campaigner und sein Gefolge besiegen konnte, muß er diesmal verhindern, daß dem Primagen der Fluchtversuch gelingt. Dazu schlüpft der Spieler wieder in die Rolle des Indianers mit bürgerlichem Namen Joshua Fireseed und kämpft sich erneut durch das verlorene Land.
Mußtet Ihr im ersten Teil lediglich Level-Keys finden, um die Portale aktivieren zu können und möglichst sämtliche Teile der Super-Waffe namens Chronozepter ergattern, so ist „Turok 2" diesbezüglich um einiges anspruchsvoller geworden. In jeder Location sammelt Ihr nicht nur Keys, sondern erfüllt noch weitere Aufgaben. Zum Beispiel müßt Ihr Kinder und andere Gefangene befreien sowie Munitionslagerstätten und Kraftfeld-Generatoren zerstören. Oberflächlich betrachtet scheint die Fortsetzung


Mit der Charge Dart Rifle setzt man Gegner unter Strom



Seeds of Evil


Die behäbigen Purr-Linn sollte man nicht unterschätzen


Ungeziefer rückt Turok des öfteren auf den Leib

mit seinen gerade mal sechs Spielabschnitten nicht sonderlich umfangreich zu sein. Doch das täuscht. Die Gebiete sind riesengroß und in zahlreiche Regionen unterteilt, in die Ihr mit Hilfe von Teleportern gelangt. Eine jederzeit aktivierbare Automap erleichtert Euch während der Wanderung durch zerstörte Städte, Höhlen, Sumpflandschaften, das Nest eines Insektenvolkes und die engen Korridore von Primagens Raumschiff die Orientierung.


Ein Raptor auf Beutezug

Das Sequel verblüfft vor allem wegen der unterschiedlichen, ja fast schon intelligent agierenden Kreaturen, die Euch bei Eurem zweiten Ausflug ins verlorene Land über den Weg laufen. Die Gegner wurden nicht nur ungemein flüssig und facettenreich animiert, sondern überraschen obendrein mit vielfältigen Verhaltensmustern. So verschanzen sich einige Dino-Mutanten hinter Kisten, sobald sie angegriffen werden. Wollt Ihr die Geschöpfe dann von der Seite her attackieren und manövriert dabei um deren Deckung herum, verändern sie ebenfalls ihre Position, um Euch weiterhin kein leichtes Ziel zu bieten. Diese Aktionen können mitunter in einem regelrechten Katz-und-Maus-Spiel enden. Reitet Ihr auf dem Rücken eines mit schweren Waffen bestückten Triceratops durch ein Areal, ergreifen die Biester voller Panik die Flucht. Einige Krieger der Purr-Linn, einer in den Todessümpfen lebenden, gorillaähnlichen Spezies, verwenden – wie die Titanen in „Unreal" – herumliegende Felsbrocken als Wurfgeschoß. Bemerkenswert sind auch die Reaktionen der Kontrahenten, wenn sie von einem Geschoß getroffen werden. Dringt ein Projektil in den virtuellen Leib des Widersachers ein, hält er sich mehr oder weniger beeindruckt genau diesen geschundenen Körperteil. Feuert Ihr mit einem größeren Kaliber auf Gliedmaßen, so kann Euer Gegenüber schon einmal einen Arm oder eine ganze Körperhälfte verlieren. Manche aktivieren sogar schwer verletzt eine Zerstörungssequenz und sprengen sich nach ein paar Sekunden selbst in die Luft. Tödlich verwundete Kontrahenten winden und krümmen sich außerdem noch auf dem Boden, bevor ihr Lebenslicht endgültig erlischt. Publisher Acclaim ist sich allerdings der hiesigen „Jugendschutz-Problematik" bewußt, so daß bei der deutschen Version hinsichtlich der Gewaltdarstellung und einiger besonders verwegener martialischer Geräte ein paar Änderungen vorgenommen werden.
Wie schon im Vorgänger müßt Ihr letztendlich

Unvermittelt tauchen Würmer wie dieser auf


Im Nest der Mantids herrscht das Arbeitsfieber


An der Insekten-Queen hätte auch H.R. Giger seine Freude



Das Insektenvieh bietet ein leichtes Ziel



Zwei Pistolenschüsse genügen, um dieses Biest zu erledigen



Mutti ist ziemlich böse, weil wir ihre Zöglinge abgemurkst haben

auch sogenannte Levelbosse bezwingen, damit Ihr in die nächste Region reisen dürft. Bevor Ihr in der finalen Konfrontation dem Primagen höchstpersönlich gegenübersteht, kommen Euch noch ein paar weitere furchteinflößende Monster, die sich die Bezeichnung Endgegner wirklich redlich verdient haben, in die Quere.

Um all' die gefährlichen Geschöpfe auf Abstand zu halten, könnt Ihr diesmal unter insgesamt 20 verschiedenen Verteidigungswerkzeugen wählen. Obligatorische Waffen wie Pistole, Magnum, Shotgun und Granatenwerfer sind ebenso vertreten wie ein Flammenwerfer, ein Skorpion-Raketenwerfer, der in rascher Folge vier Lenkraketen auf ein anvisiertes Ziel feuert oder die Firestorm-Cannon, welche man als futuristische Chaingun bezeichnen könnte. Eigenwillige Vernichtungsinstrumente sind der Gehirnbohrer, die Nuke-Kanone, deren Entladung mit der Zündung einer Atombombe gleichzusetzen ist, sowie das Razor Wind, eine Art Frisbee mit rotierenden, rasiermesserscharfen Klingen, das, nachdem es geworfen wurde, wie ein Boomerang zurückkommt. Zwei Relikte des ersten Teils, der Tek-Bogen und das Plasma-Gewehr, besitzen jetzt einen Sniper-Modus, so daß Ihr in der Lage seid, Gesindel schon über eine größere Distanz hinweg in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Darüber hinaus gilt es fünf Talismane einzusacken, die Euch besondere Kräfte verleihen. Das Erlangen dieser speziellen Fähigkeiten ist teilweise sogar Voraussetzung, um das Spiel erfolgreich beenden zu können. Das ebenso reichhaltige wie illustre Waffensortiment schreit förmlich nach hitzigen Gefechten im lokalen Netzwerk oder via Internet. War selbst die PC-Version des ersten Teils noch als reines Single-Player-Spiel konzipiert, so hat Iguana Entertainment diesen Fehler bei „Turok 2: Seeds of Evil" glücklicherweise nicht wiederholt und auch an die Multiplayer-Fangemeinde gedacht. Somit steht – Manitou sei dank – einem Deathmatch-Gerangel nichts mehr im Wege. *cis*

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD, ca. 200 MB HDD, D3D-kompatible Grafikkarte
Empfohlen: P233 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 400 MB HDD, 3D-Beschleunigerkarte



Die Wache ist schnell eliminiert

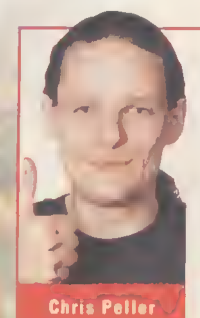
Name:	Turok 2: Seeds Of Evil
Genre:	Action
Hersteller:	Iguana Entertainment/Acclaim
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 16; LAN, Internet

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	85%

GRAFIK	85%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	59%

SUPER



Chris Peller

Bravo! Die Entwickler von Iguana Entertainment haben bei „Turok 2" Beachtliches geleistet, so daß sich die Fortsetzung des Konsolenhits auch auf dem PC wirklich sehen lassen kann. Die programmiertechnischen Rafinessen, mit denen der Titel – gerade was das Verhalten und die Animation der Gegner anbelangt – aufwartet, sind einfach erstklassig. Das extrem reichhaltige Waffenarsenal mitsamt seinen paar ziemlich abgefahrenen Vernichtungswerkzeugen läßt obendrein das Herz eines Actionfanatikers höher schlagen. Und auch wenn immer noch eine künstliche Sichtbegrenzung existiert und einige unschöne Bitmap-Objekte sowie ein paar Grafik-Bugs den visuellen Genuß schmälern, kann man sich über die Optik ebenfalls grundsätzlich nicht beschweren. Verglichen mit dem Ausnahme-Shooter aus dem Hause Valve stellt „Turok 2" zwar keinen Quantensprung in Sachen Gameplay dar, wer jedoch exzellent gemachte Ballereien zu schätzen weiß, der kommt bei diesem Sequel sicherlich auf seine Kosten.

Skullcaps

Witzige Denkspiele auf dem PC sind ungefähr so selten wie geistreiche Artikel eine Nacht vor Redaktionsschluß (Wie wahr, der CvD.). Nichtsdestotrotz verirrt sich in unser Büro ab und zu doch ein Titel, der sowohl die kleinen grauen Zellen wie auch das Zwerchfell bedienen will. Aber auch wenn Skullcaps eines der seltenen Spiele mit originellem Inhalt ist, original ist es nicht. Von den Entwicklern Creative Edge wurde die selbe Idee schon einmal auf der Atari Jaguar-Konsole und dem PC in Szene gesetzt, seinerzeit allerdings unter dem Namen „Baldies".

Der Forscher hat bereits einige Fallen parat

Egal, wie nun die kleinen Männchen heißen, deren Schicksal in Eure geschulten Hände gelegt wird, knuddelig, von bescheidenem Haarwuchs und ähnlich gearteter Intelligenz sind sie auch auf dem PC. Als eine Art himmlischer Herrscher wacht Ihr über Euer Volk der Skullies und erteilt ihnen via Maus und Menüleiste Befehle, um der Aggression der gegnerischen Hairies in 50 Missionen Herr zu werden. Meist findet Ihr Euch zu Beginn eines Levels mit nur ein paar Eurer Männchen auf einer Insel wieder, durch Wasser oder weites Land vom Gegner getrennt. Vier Berufe, nämlich Arbeiter, Baumeister, Forscher und Soldat, können die Skullies ausüben. Da Eure Leute Universaltalente sind, könnt Ihr die Jobs nach Bedarf zuweisen und verändern. Die Baumeister braucht Ihr für das Errichten, Instandhalten und den Ausbau von Häusern, die wiederum als Forschungs- und Fortpflanzungsstätten Eures Volkes dienen. Während die Arbeiter und Soldaten zunächst keiner offensichtlichen Tätigkeit nachgehen, machen die Forscher im Labor des Hauses auf Eure Anweisungen hin Erfindungen. Das können gewöhnliche Fallen wie Grube, Fangeisen, Mine oder Elektroschock sein, aber auch skurrile Gemeinheiten wie ein Heliuminjektor oder explodierende Kühe. Auch allerlei Verteidigungswerkzeug wird von den Eierköpfen erfunden – insgesamt stehen an die 100 Projekte zur Auswahl. Ist die Entwicklung beendet, muß die fertige Falle von einem Forscher entweder über den Landweg, den Ihr Euch – göttlich wie Ihr seid – über einen Editor selbst schaffen könnt, oder durch „Beflügeln" des Männchens zum Gegner gebracht werden. Weniger hinterhältig kämpft Ihr mit den Soldaten, die Ihr anwählt und zu feindlichen Häusern oder Einheiten schickt. Sind sämtliche Hairies entweder durch Eure Armee oder die Fallen beseitigt, ist die Mission gewonnen. Neben der ständigen Führung Eurer strohdummen Untertanen besteht Eure Arbeit hauptsächlich im Auswählen und Auslegen der Fallen und der angemessenen Zuweisung von Jobs. Gearbeitet kann nämlich nur werden, wenn die jeweils nötige Energie vorhanden ist, die sich wiederum durch im Freien befindende Skullies der jeweiligen Sorte generiert wird. *sf*

Minimum: P90, 16 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P166, 32 MB RAM

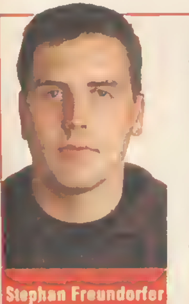
Eine Armee von Glatzköpfen befehligen – eine wirklich haarige Angelegenheit


Eure Skullies haben das Hairie-Haus erobert

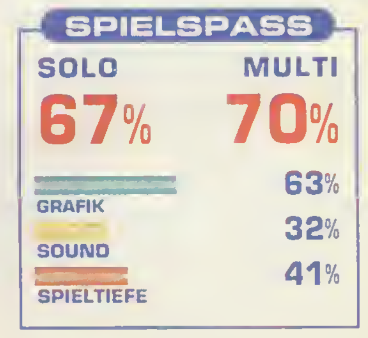

Auch eine Wüstenlandschaft wird besiedelt

Name	Skullcaps
Genre	Denkspiel
Hersteller	Creative Edge/Ubi Soft
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 65 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX (4)

GEHT SO


Stephan Freundorfer

Keine Angst, was zunächst etwas verwirrend klingt und aussieht, läßt sich dank zehn anfänglicher, furchtbar simpler Tutorial-Missionen relativ schnell in den Griff bekommen. An sich ist Skullcaps ein recht witziges Denkspiel, das allerdings durch eine teils nervige Handhabung und den Mangel an Aktionsmöglichkeiten und Tiefe nach einiger Zeit an seiner Attraktivität verliert. Zugegeben, die Grundidee ist erfrischend anders und die Unzahl der Fallen sind zum Teil urkomisch. Leider habt Ihr aber wegen dem ewigen Herumgefummel mit den (ziemlich dämlichen) Männchen gar keine Zeit, die haarsträubende Wirkung Eurer Erfindungen so richtig zu genießen. Und um sich in die kleinen Knollnasen und die niedliche Umgebung mit den ganzen Tierchen verlieben zu können, hätten die Grafiker auch etwas mehr Sorgfalt beim optischen Design anwenden müssen. Für eine nettes Denkspiel zwischendurch oder eine lustige Multiplayerpartie geht Skullcaps trotzdem in Ordnung, nicht zuletzt wegen des annehmbaren Preises.



Speed

Rasen bis

Die franco-kanadische Dependance von Ubi-Soft überrascht mit einem etwas anderen Autorennspiel

Ein Lottogewinn über eine Million Dollar ist der Ausgangspunkt dieses ungewöhnlichen Rennspiels. Den hat ein typischer, Donut-mampfender amerikanischer Cop gemacht, und irgendwie verkraftet sein zuckergeschädigtes Gehirn diesen Glücksfall nicht ganz. Denn anstatt seinen Job an den Nagel zu hängen und sich ein Häuschen in Florida zu kaufen, versteckt sich der gute Mann weiterhin hinter Werbetafeln, die Radarpistole schußbereit im Halfter. Und immer noch ist er auf der Jagd nach Straßenrowdies, die sich um kein Tempolimit scheren und mit Höchstgeschwindigkeit über die Highways rasen. Nur daß der Polizist die Übeltäter jetzt nicht mehr bestraft, sondern für ihr verkehrsgefährdendes Verhalten noch belohnt. Wer nämlich am schnellsten an seiner Radarfalle vorbeiheizt, verdient die richtig dicke Knete...

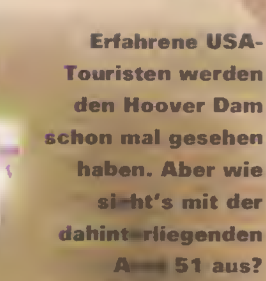
Die unverhoffte Gewinnbeteiligung könnt Ihr natürlich hervorragend gebrauchen, denn zu Anfang des Spiels stehen Euch nur bescheidene 36 000 Credits zur Verfügung und die gehen schnell für den Kauf eines Neuwagens flöten. Eigentlich warten ja sieben Straßenkreuzer, die echten Amischlitten aus den 50ern bis 90ern nachempfunden sind, sehnsüchtig auf einen Käufer, doch nur drei liegen im Rahmen Eurer Liquidität. Ganz klar, daß die Discount-Fahrzeuge nicht gerade berauschende Werte bei Geschwindigkeit, Bremsverhalten, Grip oder Beschleunigung zeigen, aber dafür haben auch Eure fünf Konkurrenten zu Beginn nicht die große Auswahl. Ein bißchen Geld solltet Ihr übrigens beiseite legen, denn wie im richtigen Leben kommen auch laufende Kosten auf Euch zu. Zunächst wären da einmal die kleinen Ausbesserungen, die Ihr nach einem Rennen an Eurem mehr oder weniger lädierten Wagen vornehmen müßt. Meist unvermeidliche Kollisionen führen zu dicken Beulen im Blech, kaputten Scheiben und dem Verlust von Stoßstangen, Seitenspiegeln oder Spoilern. Das macht auf Dauer nicht nur einen ungepflegten Eindruck und beeinflußt das Handling, solltet Ihr einmal mit Totalschaden auf der Strecke liegen bleiben, folgt unweigerlich das „Game Over". Im Gegensatz zum kostenintensiven Werkstattbesuch gibt's wenigstens das Benzin umsonst, allerdings hat Euer Wagen noch einen Turbo unter der Haube, der sich nicht zu sparsam aus einem angeschlossenen Nitro-Tank bedient. Und diesen nach jedem Rennen aufzufüllen, kostet natürlich auch nicht zu knapp. Zusätzlich könnt Ihr noch in einem Tuningshop dem Kaufrausch anheim fallen. So lassen sich Straßenkarten, ein Radardetektor, eine Vollkaskoversicherung, neue Motoren und Reifen oder ein Monster-Nitrotank erwerben, allesamt nützliche Utensilien zur Erhöhung Eurer Gewinnchance. Witzigerweise könnt Ihr aber auch unnützes Zeug wie zusätzliche Auspuffrohre oder Radblenden kaufen, was zwar nichts an der Leistung Eures Schlittens ändert, ihn aber erheblich cooler aussehen läßt. Letztlich habt Ihr noch die Möglichkeit, die Farbe zu ändern oder – für die ganz wilden Jungs – züngelnde Flammen oder Totenköpfe auf die Karosserie pinseln zu lassen.



In Ego-Perspektive an den Schneekanonen vorbei



Selbst Lavapfützen behindern die Fahrt durch Mexiko



Erfahrene USA-Touristen werden den Hoover Dam schon mal gesehen haben. Aber wie sieht's mit der dahinterliegenden Area 51 aus?



Busters

der Rubel rollt





Immer vorausschauend fahren! Wer nicht die Rampe nutzt, hat keine Chance zum Ausweichen mehr

Euer Wunschauto dürft Ihr zunächst auf drei von insgesamt sieben Strecken austesten, alle weiteren müßt Ihr Euch erst in einem Meisterschaftsmodus verdienen. Sämtliche Kurse beeindrucken durch eine herrlich flüssige Grafik, in puncto Detailreichtum und Ideenvielfalt werdet Ihr momentan nichts Vergleichbares finden. So bietet schon der Weg durch Hollywood eine ganze Reihe skurriler Animationen: King Kong und ein Jurassic-Park-Dino stellen sich Euch in den Weg, selbst der weiße Hai macht seine Aufwartung. Weiter geht es durch Mexiko und nach Louisiana, wo Ihr an Alligatoren und Raddampfern vorbeizieht. Seid Ihr am Ende der drei Rennen unter den drei Bestplazierten, dann dürft Ihr auch Colorado, Kanada und Nevada unsicher machen, wahre Meister können sich zum Schluß noch an einer „Mystery"-Strecke und einem Bonus-Auto versuchen.

Die gut simulierte Physik Eures schweren Wagens macht die rasante Hatz äußerst anspruchsvoll, zu hohe Kurvengeschwindigkeiten oder ungeschicktes (Hand-)Bremsen führen sofort zu unfreiwilligen Pirouetten. Zudem krachen Euch die Gegner gnadenlos ins Heck oder zwingen Euch zum Ausweichen, was öfter mal mit dem Verlust einer Stoßstange oder einem Millimeter Reifenabrieb auf der Strecke endet. Alle Unfälle wirken sich auf die Leistung, aber auch die Optik Eures Autos aus, nach drei Runden ist die vormalige Augenweide meist ziemlich lädiert. Eine strategische Komponente erhält Speed Busters durch den zeitweisen (sinnvollen) Einsatz von begrenzt vorhandenem Nitroglycerin. Besonders vor den drei Radarfallen je Kurs solltet Ihr gehörig Stoff geben, je höher das geblitzte Tempo, desto mehr Geld fließt nach Rennschluß in Eure Kasse. Um die Kurse richtig kennenzulernen könnt Ihr Euch zusätzlich an einem Arcade- (samt Checkpoints und unlimitiertem Nitro) oder Time-Attack-Modus versuchen. *sf*

Minimum: P166MMX, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Karte
Empfohlen: PII/233, 16x CD, 3Dfx-Karte



Die Lackierung der Wagen ist zeitweise etwas gewagt



Und ich dachte, 'it never rains in California'...



Der Dino ist ein ernstzunehmendes Hindernis

Name	Speed Busters
Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Besonderheiten	Force Feedback
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Nullmodem (2), IPX, Internet Game Service (6)

SUPER



Stephan Freundorfer

Absolut cool! Diesen Spruch hatten sämtliche Kollegen auf den Lippen, wenn sie mir bei der verrückten Jagd mit meinem chromglänzenden Amischlitten zusahen. Speed Busters besticht durch und durch mit seinem wunderhübschen und lässigen Design. Die Autos sehen nicht nur grandios aus und lassen sich nach Belieben einen ganz persönlichen Stil aufdrücken, sie sind auch herrlich in Szene gesetzt. Allein dieses „Schwimmen" der tonnenschweren Karre bei jeder Lenkbewegung muß man mal gesehen haben, gar nicht zu reden von all den auftretenden Schäden und herumfliegenden Kleinteilen. Auch die Strecken sind ein Ausbund an Ideenreichtum und Detailverliebtheit, die vielen Abkürzungen und animierten Gimmicks lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Ebenfalls die landesübliche Musikuntermalung könnte nicht unterhaltsamer sein. Das haarsträubende Prinzip der Geldvermehrung ist letztlich der Schuß Nitroglycerin, der das Spiel gnadenlos an der Konkurrenz vorbeiziehen läßt.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	88%

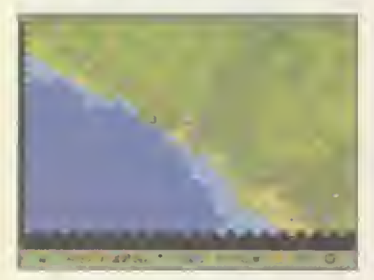
GRAFIK	89%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	52%

Western Front

Der 2. Weltkrieg im Westen wird ein weiteres Mal ausgefochten – und zwar pfiffig und abwechslungsreich



Wer mehr Übersicht möchte, kann sie sich...



...in den verschiedenen Zoom-Out-Modi verschaffen



Ob bei der heimlichen Landung in Sizilien...

...oder beim Feldzug durch die tunesische Wüste: Für ein Hardcore-Strategical sieht's recht nett aus



Vor Jahresfrist überraschte Talonsoft mit einer ansprechenden Interpretation der „Eastern Front" auf Platoon-Ebene. Kein Wunder, daß der Nachfolger auf Bewährtes setzt: Unter zwölf Kampagnen und 56 einzelnen Szenarien darf man wählen, wobei die einzige größere Neuerung übrigens den Kampagnen-Modus betrifft. Nach wie vor ist die Mehrzahl der Feldzüge dynamisch (d.h. die konkreten Missionen werden im Laufe des Spiels von Grund auf generiert, was zur Folge hat, daß man die Kampagne ein zweites Mal spielen kann, ohne auf schon bekannte Jobs zu stoßen), aber für Freunde historischer Exaktheit gibt es jetzt auch Offensiven mit vorgefertigten Missionen.
So oder so kann man meist beide Seiten übernehmen, manchmal ist dies allerdings auch festgelegt. Die Performance des Spielers hängt von der Anzahl der vernichteten Units (auf beiden Seiten) sowie davon ab, wer am Ende welche und wieviele der gekennzeichneten strategischen Punkte besetzt hält – gegebenenfalls sind Beförderungen die logische Folge von Kampf-Kompetenz. Das eigentliche Spielgeschehen teilt sich in den Bewegungs- und den Angriffsmodus auf: Jede Einheit verfügt über eine bestimmte Menge an Aktionspunkten, die für Ortswechsel und/oder Attacke verbraten werden können. Man darf übrigens auch mehrere Einheiten auf einmal anwählen, solange sie sich in einem Hexfeld befinden.
Über den zackigen Marschmusik-Sound kann man schließlich ebenso wenig klagen wie über die FX – nur schade, daß manche Dinge wie der Wechsel von Angriff und Bewegung oder der Reichweiten-Check immer noch recht umständlich funktionieren... *jn*

Minimal: P133, 16 MB RAM, 4x CD, 180 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 230 MB HD

Name	Western Front
Genre	Runden-Strategie
Hersteller	Talonsoft/Empire
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (deutsch in Planung)
Anleitung	englisch (deutsch in Planung)
Multiplayer	bis zu 16 Spieler, TCP/IP, IPX, Nullmodem, E-Mail



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
78%	77%

GRAFIK	73%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	80%



Joe Nettelbeck

GUT

„Im Westen nichts Neues" – das könnte man fast als Untertitel für dieses Spiel verwenden. Aber bitte, ich bin kein Novitäten-Fetischist. Schon der Vorgänger „Eastern Front" war ein gut spielbares Strategie-Schwergewicht mit kleinen Haken in der Steuerung und vergleichsweise ansprechender Präsentation, und das gilt in gleicher Weise für den westlich orientierten Nachfolger. Was die Menge der Kampagnen und Missionen angeht, so hat Talonsoft sogar noch eine Schippe Koks draufgelegt. Aber nachdem das (zumeist) dynamische Kampagnensystem und der mit einem Zufallsgenerator ausgestattete Editor ohnehin einen hohen Wiederspielbarkeitswert garantieren, fällt das kaum noch ins Gewicht. Wohl hätte ich mir gewünscht, daß ein paar Fitzeligkeiten in der Bedienung geglättet sowie das eher mäßige Handbuch gründlicher überarbeitet worden wären, aber auch so zeigt der Daumen eindeutig nach oben! Und nur mal als Tip, liebe Talonsoftler: Ich schätze, daß sich diese Engine auch ganz gut für Fantasy- oder SF-Themen eignen würde...





Dark Vengeance

Monstermetzelei von Reality Bytes

Mit der Mondfinsternis, die das Land in eine scheinbar immerwährende Dunkelheit tauchte, brach zugleich Tod und Verderben über das Reich Amargar herein. Heerschaaren von Dämonen zogen mordend und brandschatzend durch die Städte, andernorts verschwanden ganze Landstriche, und aus den klaffenden, schwarzen Löchern, die zurückblieben, bahnten sich dann weitere grauenvolle Kreaturen ihren Weg an die Erdoberfläche. Amargar schien dem Untergang geweiht und die Bevölkerung wartet verzweifelt auf den prophezeiten Auserwälten, der in der Lage ist, diesem diabolischen Treiben ein Ende zu bereiten.


Als Gladiator besitzt Ihr enorme Körperkräfte

Vor dem Spielstart müßt Ihr Euch erst entscheiden, mit welchem der insgesamt drei verschiedenen Charaktere Ihr den Legionen der Finsternis gegenübertreten wollt. Zur Auswahl stehen ein muskelbepackter Gladiator, eine dunkelhäutige Amazone und ein Hexenmeister. Abhängig davon, welche Figur Ihr letztendlich via Third-Person-Ansicht durch diese düstere Fantasy-Welt dirigiert, variieren unter anderem die zu meisternden Spielabschnitte. Außerdem unterscheiden sich die Helden nicht nur äußerlich, sondern auch aufgrund ihrer Verteidigungswerkzeuge voneinander, wobei jeder Protagonist in den Besitz von insgesamt neun unterschiedlichen Waffen gelangen kann. Während der Gladiator z.B. mit einer Kampfaxt, einem magischen Schwert, dem Donnerhammer oder der Titanenkeule die Monster traktiert, verläßt sich die Frau lieber auf Messer, Armbrust, Bomben oder einen Säurecocktail. Der Hexenmeister benutzt beinahe ausschließlich Distanzwaffen, um die Widersacher von seinem eher schmächtigen Leib fern zu halten. Davon abgesehen, verfügt jede Spielfigur über spezielle Extras, die sich bei dem Marsch durch sinistere Locations – darunter düstere Katakomben, Friedhöfe oder spärlich beleuchtete Gemäuer – und im Kampf gegen Kobolde, Geister, Untote, Meßdiener, Priester sowie andere furchterregende Geschöpfe oder auch sogenannte Endgegner als nützlich erweisen. Außer sich mit den dämonischen Kreaturen zu beharken, müßt Ihr zudem Gegenstände wie Schlüssel oder andere Objekte ausfindig machen und bei passender Gelegenheit einsetzen, um in neue Regionen vordringen zu können.

Im Multiplayer-Spiel dürfen sich bis zu 32 Krieger über ein lokales Netzwerk oder via Internet bei einem Deathmatch oder einer Capture-The-Flag-Session austoben. *cis*

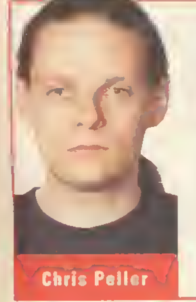
Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD, ca. 50 MB HDD
Empfohlen: P233 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 300 MB HDD, 3D-Beschleunigerkarte


Gleich hat die holde Maid ein Etappenziel erreicht

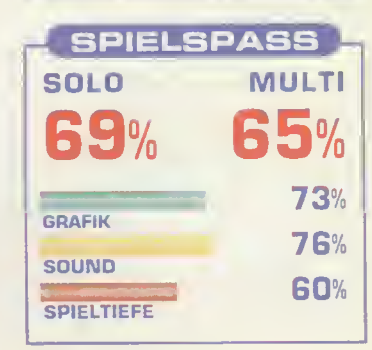

Die Glasscheiben-Männchen sind schnell erledigt

Name:	Dark Vengeance
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Reality Bytes/ GT Interactive
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 32; TCP/IP

GEHT SO


Chris Peller

„Dark Vengeance" ist nach „Heretic II" und „Asghan" nun der dritte Titel in kürzester Zeit, bei dem man sich Monster-meuchelnd in der Third-Person-Perspektive durch ein Fantasy-Szenario bewegt – und der zweite, der nicht die Klasse von „Heretic II" erreicht. Zwischendurch könnten sich die Spieleentwickler also langsam ruhig wieder einmal etwas Neues einfallen lassen. Dabei hat „Dark Vengeance" durchaus gute Ansätze, wie zum Beispiel die teilweise recht originellen Waffen und die drei verschiedenen Spielercharaktere, zu bieten. Auf der anderen Seite trüben jedoch einige Schwächen das Bild: Die Steuerung ist mitunter ebenso hakelig wie träge, und in puncto Präsentation haben sich die Entwickler auch nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. So scheint unser Charakter vor allem beim Treppensteigen irgendwie über dem Boden zu schweben; Clippingfehler gibt es ebenfalls des öfteren bei einer ungünstigen „Kameraposition" zu vermelden. Zu guter letzt wäre es außerdem ein Frevel, das Verhalten der Gegner als künstliche Intelligenz zu bezeichnen.



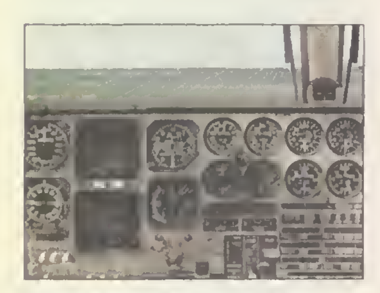
Pro Pi

Zivil fliegen – nun

Sierra setzt noch einen drauf! Der ohnehin schon superrealistische zivile Flugsimulator „Pro Pilot" hat einen Nachfolger: „Pro Pilot `99" wartet nun auch mit erstklassiger 3Dfx-Grafik auf PC-Flug-Sim-Abenteurer...



Eine herrliche Nachtanflug-Studie. Die Stimmung kann kein gedrucktes Bild so wiedergeben, wie sie auf dem Monitor erscheint



Rrrummmms - auch das gibt's. Aber mit ESC ist dann alles wieder gut.



Paris von oben – leicht wolkig. Die Bodenstrukturen werden echten Landkarten entnommen.

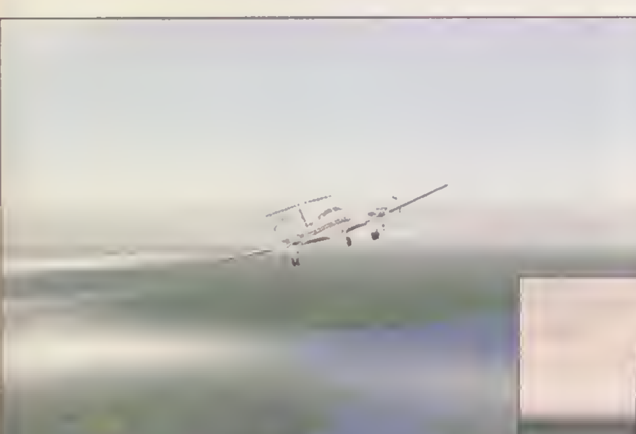
Realismus pur – so titelte ich vor einiger Zeit den zivilen Flugsimulator „Pro Pilot" des Hauses Sierra. Das echte Flugverhalten der Maschinen beeindruckte, die exakte topografische Geländedarstellung war für eine zivile Flugsimulation unübertroffen. Und da man nach einigen Flugminuten nur noch mit den Kursanweisungen per Funk und der Maschine beschäftigt war, bemerkte man fast gar nicht mehr, daß doch der „feine" grafische Leckerbissen etwas fehlte. Nun bekam ich – sozusagen „frisch aus dem Preßwerk" – die erste offizielle (US-)Version des „Pro Pilot `99" zum Testen in die Hand.
Wie ich ganz schnell feststellen konnte, gibt es offensichtlich bei Sierra auch unter den Machern ziviler Flugsims einige Optik-Fanatiker, die die grafische Lücke nun geschlossen haben. Man verband einfach den Realismus des Vorgängers mit einer völlig neuen „Cockpit-Aussicht" in 3Dfx. Wiederum beeindrucken die den Original-Landkarten des jeweiligen Szenarios entnommenen Geländestrukturen, und absolut realistische Wolkenformationen machen den Flug immer mehr zum Erlebnis. Wenn kleine, leichte Dunstschleier das Cockpit „verhüllen" kommt echte Flugstimmung auf! Auch vorbeiwehende Wolkenfetzen können nicht „echter" dargestellt werden – ganz zu schweigen von Nebelbänken und den herrlichen Lens-Flare-Effekten, wenn man gegen die Sonne fliegt! Am schönsten ist es vielleicht sogar, den Flugsimulator nach der Systemuhr einzustellen, denn er übernimmt dann Tages- und Jahreszeit aus der Realität. Allerdings Pech für den, der nur nachts Zeit zum Spielen hat – Nachtflug ist zwar möglich, aber nicht einfach. Dieser Spieler wird dann auch nicht so schnell feststellen können, was für ein beeindruckendes Schauspiel es ist, in einen herbstlichen Nachmittags-Gewittersturm hineinzugeraten – wieder heil rauszukommen entspannt dann allerdings ungemein...
Weil wir gerade beim Wetter sind: Im „Pro Pilot `99" können, wie schon im Vorgänger, sämtliche Wetterbedingungen simuliert werden – für jede Luftschicht und Flughöhe einzeln! Schönes Wetter, schlechtes Wetter, Windstärke, Windrichtung, Höhe und Art der Wolken sowie Regen ja,



Oh, liebe Sonne scheine - aber muß das so direkt von vorne sein...

lot `99

auch in 3Dfx



Schöne Aussichten: Eine Beechcraft Baron 58 über Paris. Beachtenswert sind die Schleierwolken auf dem linken, und die feine Textur des Eiffelturms auf dem unteren Bild.





Unverändert Super: Die Instrumente der Cessna 172



Seitensicht gefällig?



Durchfliegen? Lieber nicht...

Regen nein und so weiter. Und wer keinen Bock hat, sich diese Arbeit zu machen, kann das Wetter auch abschalten oder einfach dem Zufall überlassen. Letzteres möchte ich ungeübten jedoch nicht empfehlen – das gibt meistens Frust nach dem Crash!?

So richtig Neues gibt es im „Pro Pilot `99" aber eher wenig – es wurde meist nur verbessert. Zu den Flugzeugen gesellt sich nun auch serienmäßig die neue Cessna Skyhawk 172R hinzu, ein neueres Modell dieser Flugzeug-Familie. An den Flugzeug-Instrumenten hat sich dagegen (zum Glück) nichts verändert, denn verbessern hätte man hier nun wirklich nichts mehr können. Ebenfalls angenehm ist, daß für das komplette Programm (Europa und Amerika-Szenarien) ca. 250 MByte weniger (!) Speicherplatz (jetzt noch ca. 400 MByte) auf der Platte benötigt wird, denn zumindest die US-Version installiert Europa- und Amerika-Szenarien in „einem Ritt" von nur einer CD!

Da es aber immer noch ein bis fünf PC-Flieger geben soll, die auch den ersten „Pro Pilot" nicht kennen (schämt Euch!) möchte ich nochmal die große Besonderheit des Programms (ich nenne es absichtlich nicht Spiel) kurz erklären. Angefangen von der Flugplanung am Boden bis hin zum Flug-Logbuch und dem Funkverkehr entspricht diese Simulation bis ins kleinste Detail der Realität. Der Spieler kann sogar dem virtuellen „Piloten" seine eigene Stimme verleihen! Aber wer kein absoluter Fliegerei-Fanatiker ist, wird dennoch an dem Programm wenig Spaß haben – es ist kein Spaßflieger! Nicht nur nach meiner Meinung sind „Pro Pilot" wie auch „Pro Pilot `99" die ersten zivilen (!) Flugsimulatoren überhaupt, die die Bezeichnung Simulation auch wirklich zu Recht tragen. Einige echte Piloten-Ausbilder haben das schon bestätigt... *tz*

Mindestanforderung: P 166 MMX, 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-VGA
Empfohlen: P-II 350 (K6-II-400), 64 MB RAM, 12 x CD, 3Dfx-II

Name:	Pro Pilot 99
Genre:	zivile Flugsimulation
Hersteller:	Sierra
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	cirka 90 Mark
Spieler:	1
Steuerung:	Yoke/Pedals, Joystick, Tastatur, Maus
Besonderheiten:	Force-Feedback
Spiel:	US-Englisch (Deutsch vsl. Feb'99)
Anleitung:	US-Englisch (Deutsch vsl. Feb'99)
Multiplayer:	-

SUPER



Thomas Ziebarth

Obwohl viele PC-Spieler für die zivilen Flugsimulationen nur ein müdes Lächeln übrig haben, erobern sich diese doch immer mehr ihren festen Platz am Computer-Spiele-"Himmel" – im wahrsten Sinne des Wortes! Und aufs Neue hat Sierra bewiesen, daß es durchaus möglich ist, sich ohne Pulverdampf, Kampfgedröhne oder Truppenkoordinierungs-Maßnahmen die Langeweile zu vertreiben. Zu dem schon vom Vorgänger-Programm, dem „Pro Pilot", bekannten enorm naturgetreuen Flugverhalten gesellt sich nun auch noch eine 3Dfx-Grafik der Oberklasse. Allein die Wolken- und Dunst-Darstellung verdient einen „Oscar". Ebenfalls weiter verbessert wurden die Foto-Texturen der höheren Gebäude und Sehenswürdigkeiten. Das Flug-Ambiente ist um Effekte wie leichtes, sichtbares Rütteln bei Windstößen erweitert worden. Für Kenner dieses Spiele-Genres ist „Pro Pilot `99" sicher nicht nur deswegen mehr als ein „Update". Der erste Teil lag nur knapp daneben – diesmal ist es ein „Volltreffer"...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
89%	-%

GRAFIK	89%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	45%

Future Cop: L.A.P.D.

Electronic Arts präsentiert die Verbrechensbekämpfung der Zukunft als flotten Action-Titel


Der Robo-Polizist räumt in der Unterwelt von L.A. auf


Die Kriminellen sind erstaunlich gut ausgerüstet

Name:	Future Cop: L.A.P.D.
Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 2; Seriell, Modem,

Los Angeles im 21. Jahrhundert: Nachdem ein Erdbeben die Metropole verwüstetet hat, regieren kriminelle Gangs die verschiedenen Bezirke der Stadt. Mit Hilfe der neuesten technischen Errungenschaft, einer Art Robo-Cop mit der Bezeichnung TAC (Tactical Assault & Combat) X-1 Alpha, will die Polizei die Ordnung wiederherstellen. Dem Spieler obliegt es nun, mit dem Blechkameraden die Verbrecher in zwei unterschiedlichen Spielvarianten das Fürchten zu lehren.


In dem Gemäuer eines obskuren Kultes müssen wir für Recht und Ordnung sorgen

Der Modus „Verbrecherjagd“ entpuppt sich als erfrischende Ballerei. Über Funk von einer „Einsatzleiterin“ geführt, dirigiert Ihr in einer Art isometrischen 3D-Ansicht das Mech-Ungetüm durch Level, hier Zonen genannt, und zerbröselt feindliche Einheiten (z.B. Panzer, Hubschrauber, Geschütztürme, schwerbewaffnete Kriminelle und futuristische Flugobjekte), bis Ihr dem jeweiligen Endgegner gegenübersteht. Habt Ihr auch diesen besiegt, dürft Ihr das nächste Areal säubern. Gleich mit drei unterschiedlichen Waffensystemen könnt Ihr dem Gesindel den Marsch blasen, wobei Euer Arsenal nach einem erfolgreichen Einsatz durch weitere Zerstörungswerkzeuge aufgestockt wird. Außer Kontrahenten, verschiedene Gebäude und bestimmte Objekte zu vernichten, müßt Ihr ab und zu auch Schalter betätigen, um in neue Bereiche des Levels vorstoßen zu können – oder, um nebenbei ein paar Geiseln zu befreien. Mit Hilfe von Ladestationen bessert Ihr desweiteren die Schutzschildenergie und den Munitionsvorrat wieder auf oder ergattert Upgrades für Eure Waffensysteme. Um Euch in einem Gebiet schneller fortzubewegen, könnt Ihr Euren zweibeinigen Koloss auch in ein rasantes Hovercar verwandeln.


Und wieder konnten wir einen Geschützturm des Gegners vernichten

Beim „Revierkampf“ heißt es für Euch dagegen die Basis Eures Widersachers zu erobern. Für jede vernichtete Einheit des Gegners erhaltet Ihr Punkte, mit denen Ihr selbst Vehikel produziert und diese dann in die Schlacht schickt. Zudem könnt Ihr neutrale Kanonen-Türme und Vorposten übernehmen und damit Eure Kampfkraft aufpeppen. Wurde die Basis des Gegenspielers eingenommen, beginnt das Duell mit verschärftem Schwierigkeitsgrad erneut. *cis*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 30 MB HDD
Empfohlen: P200, 64 MB RAM, 8x CD, ca. 280 MB HDD, 3D-Beschleunigerkarte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	78%

GRAFIK	78%
SOUND	77%
SPIELTIEFE	45%

GUT


Chris Peller

Jeder, der zünftigen Ballerspaß zu schätzen weiß, wird mit „Future Cop: L.A.P.D.“ seine Freude haben. Der Grafik haftet ein gewisser Lego-Charme an, und vernichtet man mit seinen wuchtigen Waffen wieder einmal ein Gebäude, wird der Zerstörungseifer mit einer recht hübschen Explosion belohnt, bei der sogar der Monitor zu vibrieren scheint. Die „Verbrecherjagd“ geht höchst kurzweilig vonstatten, wobei sogar zwei Spieler an einem Rechner via Split-Screen gemeinsam dem kriminellen Gesocks den Garaus machen können. Der etwas taktischere „Revierkampf“ ist ebenfalls unterhaltsam, so daß sich „Future Cop: L.A.P.D.“ insgesamt für ein gelegentliches, schnelles Spielchen nach einem anstregenden Arbeitstag empfiehlt. Lediglich die Blinkwinkel sind nicht optimal, da man gelegentlich nicht sehen kann, welchen Gegner man gerade beharkt. Aufgewertet durch kurze Videosequenzen zwischen den Einsätzen, entpuppt sich dieser Titel jedoch alles in allem als eine äußerst positive Überraschung, mit der man sich hervorragend die Zeit vertreiben kann.



Madtrax



Die Wirkung eines Power-Ups ist zufällig

Der in den Niederlanden ansässige Publisher Project 2 Interactive lieferte in der letzten Zeit eine ganze Reihe Spiele ab, die vom Ansatz her zwar immer brauchbar waren, aber aufgrund mangelnden Feinschliffs nie über eine gewisse Mittelmäßigkeit hinauskamen. Nach (Action-) Adventures wie Tunguska, Liath oder Reah haben die Holländer nun mit Mad Trax ein Rennspiel des französischen Teams Rayland Interactive im Programm, das besonders durch seine – für Voodoo2 optimierte – Grafik bestechen soll. Die „verrückten Kurse" liegen irgendwo in der Zukunft, ob nah oder fern erfährt der Spieler nicht so genau, denn auf eine Hintergrundstory haben die Entwickler komplett verzichtet, ebenso wie auf ein allzu imposantes Drumherum. Rennen fahren mit futuristischen Vehikeln, darum geht's in Mad Trax, und um sonst nichts. Ihr dürft zwar aus einem Angebot von insgesamt acht breit bereiften Buggies wählen, abgesehen von Äußerlichkeiten unterscheiden sich die Gefährte aber nicht. Nur ganze drei Parameter (Steuerwinkel, Geschwindigkeit und Beschleunigung) bestimmen die Fahrzeugleistung, je nach den Anforderungen des Kurses könnt Ihr allerdings die Gewichtung der einzelnen Eigenschaften verändern. Eine individuelle Erhöhung eines Wertes wird dabei jeweils mit der Verschlechterung der anderen Eigenschaften erkauft. Nach der Wahl des Autos, der Anzahl der Runden (bis 99) und der Konkurrenten (bis sieben) dürft Ihr Euch für einen von drei Spielmodi entscheiden. Neben Einzelrennen und Time Attack bekommt Ihr noch einen Liga-Modus geboten, bei dem für eine volle Saison insgesamt 20 Rennen ausgetragen werden müssen. Natürlich kämpft Ihr letztlich um die Pole Position der Mad-Trax-Liga, die sich durch fleißiges Sammeln von Meisterschaftspunkten erreichen läßt. Besteht Ihr jeden der zehn Kurse im normalen und gespiegelten Verlauf als Erster, wartet noch eine kleine Zusatz-Herausforderung auf Euch...

Sämtliche Strecken führen durch futuristische Szenarien, durch Eis-, Wüsten- oder Stadtlandschaften, die – abgesehen von einigen Animationen – relativ detailarm dargestellt werden. Die Kurse selbst winden sich oft kräftig und bieten in steter Folge starke Anstiege und Gefälle, steile Kurven und einige Sprunghügel.

Die Handhabung Eures Fahrzeugs gerät insgesamt recht simpel, am wichtigsten ist es, keinen Schwung in Kurven oder durch eine Kollision mit Seitenbegrenzung oder Konkurrent zu verlieren. Für ein bißchen Abwechslung sorgen sporadisch vorhandene Power-Ups, die den Wagen mit Turbo-Boost, Schild, Minen oder Raketen aufrüsten. *sf*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen: P233, 3Dfx2-Karte

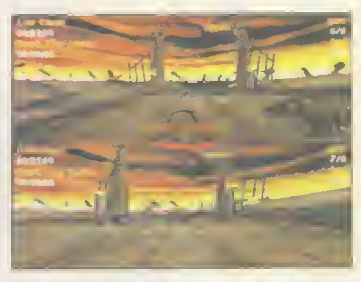


Ein Volltreffer mit Folgen...

Schnelle Voodoo2-Optik ist nicht alles...



Natürlich gibt's auch eine First-Person-Perspektive



Im Splitscreen wird die Fahrt etwas unübersichtlich

Name	Mad Trax
Genre	Rennspiel
Hersteller	Rayland/ Project 2 Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (2)

NAJA



Stephan Freundorfer

Schade, an sich ist das spielerische Skelett von Mad Trax ganz passabel, mit etwas mehr Fleisch auf den Rippen könnte es gar ein richtig nettes Action-Rennspiel sein. Leider haben die Programmierer aber über all der – nach ihrer Selbsteinschätzung – genialen Grafik und Physik vollkommen vergessen, dem Spiel einen Sinn mitzugeben. Ein Ligamodus ist ja vernünftig, aber wozu soll ich mich verbissen hinters Steuer klemmen, wenn ich sowieso (fast) jede Strecke von vornherein verfügbar habe. Das Gleiche mit den Fahrzeugen: Alle sind von Anfang an wählbar, was aber auch egal ist, denn alle haben ja die gleichen Eigenschaften. Und nicht zuletzt die Grafik: Wenn sich eine Firma schon rühmt, ein Spiel extra für Voodoo2 entwickelt zu haben, dann sollte es doch eigentlich möglich sein, aufpoppende Gebäude und eine, sich aus dem diffusen Hintergrund schälende Landschaft zu vermeiden. Auch das Handling der kleinen Flitzer ist einfach zu simpel, um Euch lange an der Tastatur zu halten. Wie gesagt, schade drum.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
45%	43%

GRAFIK	68%
SOUND	66%
SPIELTIEFE	20%

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir seit kurzem wieder Charts. Wir zeigen Euch reelle Verkaufszahlen – und zwar von Karstadt/Hertie – und bekennen die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien. So hat die Power Play Redaktion abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Dark Project: Der Meisterdieb
2.	Rogue Squadron
3.	Speed Busters
4.	Thunder Brigade
5.	Half-Life (deutsch)
6.	Alien vs. Predator (Demo)
7.	Jane's WW2-Fighters
8.	indiziert (id software)
9.	Turok 2
10.	Future Cop

POWER PLAY



Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Januar sind:

Heiko Hohneck
Waldstr. 35
66386 St. Ingbert

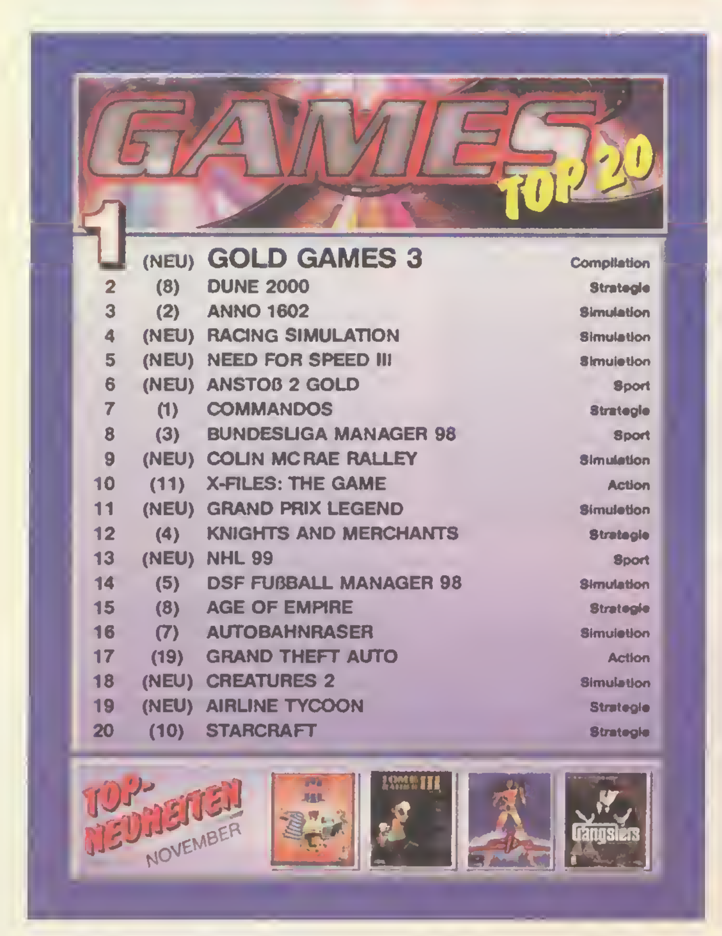
Thomas Gietzen
Kelbergerstr. 5
56814 Faid

Johann Schiffmann
Carl-Diem-Str. 4
85375 Neufahrn

Ines Heidrich
Ulmenhofstr. 38
86154 Augsburg

Arpad Kongo
Am Heerweg 12
74575 Schrozberg

Karstadt/Hertie



GAMES TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Genre
1	(NEU)	GOLD GAMES 3	Compilation
2	(8)	DUNE 2000	Strategie
3	(2)	ANNO 1602	Simulation
4	(NEU)	RACING SIMULATION	Simulation
5	(NEU)	NEED FOR SPEED III	Simulation
6	(NEU)	ANSTOß 2 GOLD	Sport
7	(1)	COMMANDOS	Strategie
8	(3)	BUNDESLIGA MANAGER 98	Sport
9	(NEU)	COLIN MC RAE RALLEY	Simulation
10	(11)	X-FILES: THE GAME	Action
11	(NEU)	GRAND PRIX LEGEND	Simulation
12	(4)	KNIGHTS AND MERCHANTS	Strategie
13	(NEU)	NHL 99	Sport
14	(5)	DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
15	(8)	AGE OF EMPIRE	Strategie
16	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
17	(19)	GRAND THEFT AUTO	Action
18	(NEU)	CREATURES 2	Simulation
19	(NEU)	AIRLINE TYCOON	Strategie
20	(10)	STARCRAFT	Strategie

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER



LOW PRICE TOP 20

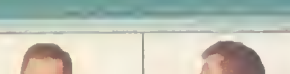
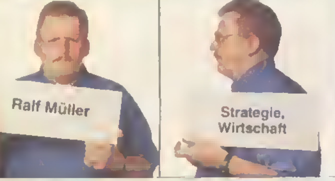
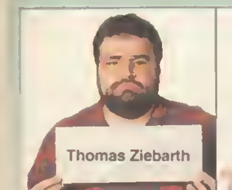
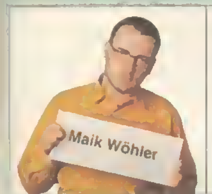
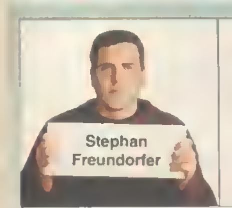
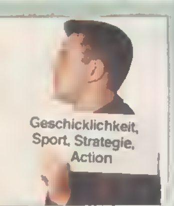
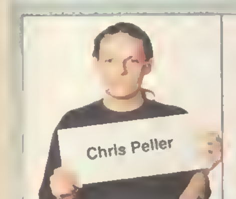
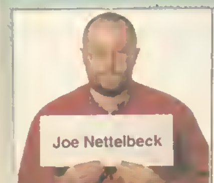
Platz	Vormonat	Titel	Genre
1	(NEU)	FRANKREICH 98	Sport
2	(NEU)	HOLIDAY ISLAND	Simulation
3	(NEU)	DIABLO	Action
4	(2)	TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
5	(3)	NEED IV SPEED 2	Action
8	(5)	HEXEN 2	Action
7	(6)	DIE SIEDLER	Simulation
8	(NEU)	OUTLAWS	Action
9	(7)	DIE FUGGER	Simulation
10	(NEU)	F1 RACING SIMULATION	Simulation
11	(NEU)	INCUBATION	Action
12	(NEU)	HERRSCHER DER MEERE	Strategie
13	(NEU)	DER INDUSTRIEGIGANT	Strategie
14	(NEU)	SHADOWS OF THE EMPIRE	Strategie
15	(10)	WET	Simulation
16	(8)	PHANTASMAGORIA 1	Action
17	(NEU)	DARK REIGN	Strategie
18	(14)	WARCRAFT 2	Strategie
19	(NEU)	STARWARS MONOPOLY	Strategie
20	(16)	MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	Strategie

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER

DUNGEON KEEPER GOLD
PANDEMONIUM 2
REDLINE RACER
SUB CULTURE

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 	**Mortyr,** weil es ein sehr interessanter Shooter zu werden verspricht. Vor allem die fiktive Story klingt hochgradig spannend...	**Dark Project** - weil endlich mal taktisch veranlagte „Camper" in einem Ego-Spiel gefordert sind. Und diese Atmosphäre - lecker!	**Return to Krondor,** weil man aus diesem Thema deutlich mehr hatte machen können und auch machen mussen...	...würde ich froh sein, wenn die dumme Lara Croft nicht mehr uber jeden Bildschirm flackert. Hype me up, Scotty!
 	**ProPilot'99,** weil's einfach mit der neuen 3Dfx-Grafik noch realistischer geworden ist. Freiheit für Zivi-Flusis!!!	**Speed Busters,** obwohl fur den Test Stephan schneller war als ich - schluchtz. Aber das Spiel ist „mir" - sobald es da ist!	**Test Drive 4x4,** weil auch ich schon immer mal 'nen „Vorsicht Schrott" - Oscar vergeben wollte...	...freue ich mich uber die Einstellung meines Chefredakteurs, was Lara Soft betrifft. Doch wer beschützt uns vor der Fersehwerbung...
 	**Everquest,** weil es der nächste wichtige Schritt in virtuelle Fantasywelten ist, der Ultima Online den Rang ablaufen könnte...	**Dark Project,** weil das Spiel erfrischend anders ist und die spannende Story eine Atmosphäre schafft, die ich selten so erlebt habe.	**Uprising 2,** denn es wirkt wie schnell noch kurz vor Weihnachten fertiggestellt, um noch ein paar Mark zusätzlich zu verdienen.	...hätte ich meine Weihnachtsgeschenke in meinem Urlaub kaufen sollen, denn durch die vielen Spiele-Neuerscheinungen habe ich keine Zeit mehr.
 	**TOCA 2,** weil Codemasters zu den seltenen Firmen gehort, die fähig sind, ein Konsolenspiel vernunftig auf den PC zu rüberzubringen.	**Dark Project,** weil ich noch nie eine so durchdringende Atmosphäre in einem Spiel erlebt habe. Wer den Titel nicht kauft, hat wirklich was verpaßt!	**Test Drive 4x4.** Wieder so ein niederklassiges Offroadspiel, das keiner braucht. Auf ein Neues, Accolade!	...verweile ich - wahrend Ihr diese Zeilen lest - an irgendeinem tropischen Strand und genieße ein paar rechnerfreie Wochen.
 	**Mortyr,** weil dieser Ego Shooter aus Polen ein echter Geheimtip sein könnte.	**Dark Project,** weil die extrem dustere Atmosphäre in Verbindung mit dem genialen Spielprinzip einfach das absolute Suchtmittel ist.	**Liath,** weil bei diesem Adventure zwar gute Ansätze zu erkennen sind, aber der Titel letztendlich doch noch verkorkst wurde.	...bin ich immer noch am grubeln, ob ich mir bald einen neuen Privat Rechner zulegen sollte.
 	**Imperialismus 2,** dieser Klassiker bekommt endlich bessere Grafik, handliches Interface und eine erweiterte Welt. Bin gespannt!	**Thunder Brigade** - das kommt doch auch nur einmal im Jahr vor, daß ich ein Actionspiel zuhause verbissen weiterspiele. Eine echte Überraschung!	**Uprising 2.** Ein gutes Spiel, keine Frage, aber ich bin trotzdem enttauscht. Da hatte man mehr draus machen können.	...brauche ich mit öffentlichen Verkehrsmitteln über zwei Stunden ins Büro, mit dem Auto nur 50 Minuten. Da muß sich was ändern!
 	**Pizza Syndicate,** weil man ja nie weiß, wann's sonst wieder was zu essen gibt...	**Dark Project,** weil es schlicht und einfach unvergleichlich ist!	**Return to Krondor,** weil die wie ein tollwutiges Schaf herumhüpfende „Kamera" mir den ganzen Spaß am Fantasy-König Feist vermasselt hat!	...bin ich seit kurzem glücklicher Besitzer eines neuen Megaturbo-Düsencomputers. Da muß ich mich draufsetzen, daß er nicht wegfliegt!

Großer Programmier-Wettbewerb

Ein Stern für die

Hey Leute, wenn Ihr jetzt auf die Idee kommt, ein Adventure, Rollenspiel oder ein interaktives X-File-Archiv zu programmieren, könnt Ihr durch unseren Wettbwerb dafür mehr einstreichen als nur Ruhm und Ehre. Zu gewinnen gibt´s lukrative Verträge und obendrein – für den besten Autor – sogar ein schickes Auto!

DER WETTBEWERB

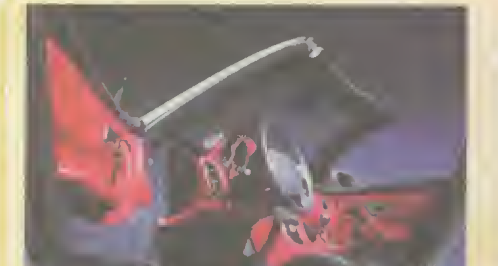
* Jeder darf selbstgeschriebene PC-Software (vom sprechenden Kalender über Desktop-Spiele bis hin zum ausgewachsenen Ego-Shooter), die lauf- und vermarktungsfähig ist, einsenden
* Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1999
* Wer angenommen wird, erhält einen Lizenzvertrag
* Der erfolgreichste Programmierer erhält den Mercedes SLK 230 oder 60.000 DM in bar.

Während Architekten, Buchautoren und Filmschaffende nach monatelanger Quälerei für besonders gelungene Werke mit Auszeichnungen und Preisen teils überhäuft werden, werkelt der anonyme Programmierer doch eher im Verborgenen, kaum be- und geachtet von der Öffentlichkeit. Das soll sich nun ändern: In einem groß angelegten, internationalen Wettbewerb werden neue Stars und Sterne am Softwarehimmel gesucht und gemacht. Unter der Schirmherrschaft des Willicher Unternehmens ARI Data – im Spielebereich exklusiv unterstützt von Power Play – können Neueinsteiger wie alte Füchse ihre jüngsten, noch unveröffentlichten Arbeiten einreichen. Jene Werke, die vor den Augen der Produktmanager-Jury bestehen, werden mit einem lukrativen Lizenzvertrag belohnt. Da sich ein Softwareprodukt nicht über Nacht aus dem Ärmel schütteln läßt – sofern man es nicht schon in der Schublade liegen hat – werden alle Einsendungen bis zum 31. Dezember 1999 berücksichtigt (an: ARI Data, GmbH, Hans-Böckler-Str. 13, 47877 Willich). Natürlich dürft Ihr auch deutlich früher Eure womöglich schon fertigen Werke einreichen.



Jeder Autor, der einen Lizenzvertrag erhält, kommt in die Endausscheidung. Hier geht es praktisch um das erfolgreichste Produkt: Wer bis zum 28. April 2000 in vier zusammenhängenden Monaten den besten Lizenzumsatz erzielt, gewinnt on top den versprochenen Mercedes SLK 230. Wer schon ein Auto hat und lieber Bares mag, kann sich auch für eine Geldprämie in Höhe von 60 000 Mark entscheiden. Der Hauptgewinner wird





DAS AUTO

Ein roter, brandneuer Mercedes SLK 230 soll alle Programmierer zur Höchstleistung anspornen. Der Roadster mit seinem festen Faltdach hat ordentlich Power unter der Haube (142 kW), beschleunigt in 7,4 s auf 100, fährt 231 km/h Spitze und steht auf 7-Loch-Leichtmetallrädern (16 Zoll). Antischlupfregelung (ASR), Bremsassistent, Gurtstraffer, Sidebags, Sportsitze mit Höhenverstellung und ein Windschott werten die übliche Serienausstattung auf.

von ARI Data und Power Play

beste Leuchte

am 15. Mai 2000 benachrichtigt und im Internet unter www.ari.de bekanntgegeben. Mit der Kontrolle des Wettbewerbes wurde eine unabhängige Wirtschaftsprüferkanzlei betraut. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der ARI Data GmbH und ihre Angehörigen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Mercedes 230 SLK oder 60.000 Mark in bar zu gewinnen



WER IST ARI DATA?

Die ARI Data GmbH aus Willich besteht seit acht Jahren. Das Unternehmen verfügt über eine weltweite Distribution, handelt mit Lizenzen und vermarktet Software-Produkte weltweit. Kontaktaufnahme und Infos in deutsch und englisch unter 02154/94 76-0 (Fax:-42) oder direkt per E-Mail: info@ari.de

Fragen an ARI Data

Was Programmierer gerne wissen würden....

Wer an diesem mächtigen Programmierwettbewerb teilnehmen möchte, wird einiges an Zeit und Arbeit investieren müssen. Da stellen sich dem Entwickler automatisch ein paar Fragen, die wir vorsorglich schon mal ARI Data gestellt haben. Produktmanager Olaf Kemper und Vertriebschef Goetz von Poncet bemühten sich um aufschlußreiche Antworten. Wer weitere Punkte klären möchte, kann sich auch direkt per E-Mail (info@ari.de) an ARI Data wenden. Außerdem wurde unter www.ari.de eine Infoecke für die Programmierer eingerichtet.

PowerPlay: *Welche Programmiertools dürfen die Teilnehmer einsetzen oder aber auf keinen Fall dabei verwenden?*
von Poncet: Die Programmierer unterliegen in der Wahl ihrer Werkzeuge und Programmiersprachen keinerlei Beschränkungen. Aus unserer Sicht sind besonders Kreativität und ein gutes Konzept für die Entstehung eines später erfolgreichen Produktes maßgebend.
Kemper: Wir begleiten unsere Entwickler zu jeder Zeit der Entstehungsphase und bieten unsere Unterstützung bei rechtlichen und technischen Fragen an.

PowerPlay: *Ein verkaufsfertiges Produkt braucht oft einige Mannjahre und manches Programm läßt sich gar nicht alleine realisieren. Wie vollständig, weit fortgeschritten und lauffähig muß die abzugebende Arbeit sein?*
von Poncet: Bisher sind an ARI vertriebsfertige Produkte herangetragen worden. Da jedoch in der heutigen Zeit die Aufgabenstellungen für Programmierer immer komplexer werden, sind uns gute Ideen und durchdachte Konzepte ebenso willkommen. Für die reine Wettbewerbsteilnahme allerdings können nur vertriebsfertige Produkte berücksichtigt werden.

PowerPlay: *Was passiert, wenn sich ARI Data nicht für meine Einsendung interessiert? Bekomme ich eine Rückmeldung darüber?*
Kemper: Jede Einsendung wird von ARI geprüft. Der Einsender erhält auf jeden Fall eine Bestätigung


Vertriebschef Goetz von Poncet (li.) und Produktmanager Olaf Kemper betreuen die Aktion

über den Eingang seines Produktes bei uns. Anschließend wird die Marktfähigkeit von uns Produktmanagern beurteilt. Über das Ergebnis der Prüfung informieren wir die Einsender umgehend.

PowerPlay: *Muß mein Programm deutschsprachig sein oder kann es sich in englisch präsentieren? Gibt es Sprachen, die ausgeschlossen sind?*
von Poncet: Die Programme müssen nicht zwingend in deutscher Sprache sein, da ARI ein weltweites Vertriebsnetz hat. Dazu gehört auch der Verkauf der Programme und Lizenzen über unseren Internet-Shop. So eröffnen wir demnächst die weltweit erste virtuelle Lizenzbörse, worüber Softwarelizenzen – egal welcher Landessprache – vermarktet werden. Allerdings lassen sich deutschsprachige Werke für uns am einfachsten publizieren.

PowerPlay: *Wie groß darf ein Programm werden? Gibt es Mengenbeschränkungen?*
Kemper: Es gibt keine Größenbeschränkungen hinsichtlich des Speicherbedarfs auf dem Datenträger. Allerdings sollte die Anzahl der Speichermedien die Größe der marktüblichen Verpackungen nicht überschreiten.

PowerPlay: *Gibt es Vorgaben hinsichtlich Performance der Software und/oder Systemvoraussetzungen, auf denen sie unbedingt laufen muß?*
Kemper: Die Programme müssen auf IBM-kompatiblen Rechnern laufen. Die Benutzeroberfläche sollte zeitgemäß und anwenderfreundlich sein. Speziell bei Spielen ist es immer sinnvoll, die aktuelle Performance der heutigen Hardware auszunutzen.

PowerPlay: *Für welche Betriebssysteme darf oder muß eigentlich entwickelt werden?*
von Poncet: Der Markt verlangt, daß Software unter Windows 3.xx/Win95/Win98/NT und OS/2 lauffähig ist. Die eingereichten Programme müssen nicht alle Betriebssysteme gleichermaßen supporten. Es würde allerdings die möglichen Absatzzahlen eines Produktes fördern – und das ist ja auch im direkten Interesse des Autors.

Das war

Die besten Spiele

Das Jahr brachte neue Highlights und einige Veränderungen, die sich schon auf der E3 im Mai abzeichneten: Echtzeitstrategie auf dem Rückzug, Vorpreschen des Action-Adventures, Volltreffer bei den Shootern und die längst fällige Wiederkehr von Aufbau- und Rollenspielen.



Unser Spiel des Jahres:

Action-Shooter

Half-Life

(dt. Version)

Für Anhänger des Ego-Shooter-Genres war 1998 ein äußerst ergiebiges Jahr. Die Schwemme an hochkarätigen Ballereien konnte sich wirklich sehen lassen: Das grafisch opulente „Unreal", das im Anime-Stil gehaltene „Shogo – Mobile Combat Armor" oder der inzwischen indizierte Titel von Ritual Entertainment gehörten unter anderem zu den Highlights. Ein Produkt jedoch deklassierte sie alle: Die Softwarefirma Valve realisierte mit „Half Life" die definitive Genre-Revolution. Getragen von einer dichten Storyline wird der Spieler zum Hauptdarsteller in einem filmreifen Sci-Fi-Thriller, wobei das Baller-Epos action-adventure-ähnliche Züge annimmt.

Als Wissenschaftler Gordon Freeman kämpft sich der Spieler nach einem fehlgeschlagenen Experiment durch das Black Mesa Forschungsinstitut und muß sich fortan mit seltsamen Kreaturen sowie mit Soldaten herumschlagen. Die Regierung will nämlich den Vorfall vertuschen, und folglich ist Freeman die Nr. 1 auf der Abschlußliste des Militärs.

„Half Life" bietet alles, was man sich jemals von einem Ego-Shooter gewünscht hatte: Eine packende Atmosphäre, adrenalintreibendes Gameplay, Interaktion mit Spielcharakteren, Puzzles, coole Waffen sowie tadellose Grafik und exquisiten Sound. Die US-Version dieses Geniestreiches wurde mittlerweile auf den Index verbannt, doch glücklicherweise gibt es eine deutsche Fassung, so daß sich immer noch jeder unserem Spiel des Jahres widmen kann. Durch die Änderungen bleibt die phänomenale Spieltiefe des Titels erhalten.



„Outer Limits" läßt grüßen!

ACTION

Das Actiongenre nahm weiter an Beliebtheit zu. Shooter, Actionadventure, Sport, Renn- und Flugsimulationen und Rennaction (ohne Sim-Anspruch) ließen sich 1998 als Hauptströmungen ausmachen.

1998 des Jahres

Actionadventure

Dark Project – der Meisterdieb

Kurz vor Jahresende kam er denn doch noch, der Überflieger im immer breiter werdenden Genre der 3D-Action-Adventures. Weder Heretic-2-Held Corvus noch die etwas schwachbrüstige Lara Croft 98 konnten Meisterdieb Garrett von Looking Glass das Wasser reichen. Trotz Ego-Perspektive und Waffen wie Schwert oder Bogen unterscheidet sich das Spielprinzip von Dark Project völlig von den üblichen 3D-Metzeleien. Die 12 Missionen fordern dem Spieler einiges mehr als plumpe Geschicklichkeitstests ab, ohne Beobachtungsgabe und planvolles Vorgehen ist statt Gold und Juwelen höchstens ein allzu früher Tod in Villen und Katakomben zu finden. Dank durchgehender Düsternis und den famosen Soundeffekten wird eine selten spannende und gänsehauterzeugende Atmosphäre geschaffen, die noch durch die perfekt ausgearbeitete und in Zwischensequenzen erzählte Hintergrundgeschichte verdichtet wird. Ein dickes zusätzliches Lob hat sich außerdem Distributor Eidos verdient. Die deutsche Sprachausgabe steht der Originalfassung in keinster Weise nach und überzeugt – leider im Gegensatz zu den Bildschirmtexten – in ihrer Professionalität.



Die Untoten von Dark Project brachten Leben in ein angestaubtes Genre

Flugsimulation

Falcon 4.0

Was lange währt, wird endlich besser. Nach über vier Jahren hat niemand mehr so richtig daran geglaubt, doch der Falke wurde endlich flügge und übertraf all unsere Erwartungen. Grafisch opulent mit Auflösungen bis 1600 x 1280 Punkten, mit intelligenten Gegnern, einem ausgefeilten Missionsdesign, mit drei anspruchsvollen Korea-Kampagnen und einem Flugmodell, das selbst Profis herausfordert, werden auch die anspruchsvollsten Simulationsfans bestens bedient. An die Spitze der militärischen Flieger setzt sich Falcon 4.0 auch durch den Multiplayermodus. Er läuft sehr stabil und unterstützt theoretisch eine unbegrenzte Anzahl von Spielern. Das umfangreiche Handbuch läßt keine Fragen offen und erläutert detailliert sogar die 30 Trainingsmissionen. Damit können selbst Einsteiger einen Probeflug im Falcon wagen. Die Verkaufsversionen hatten noch diverse kleinere Bugs, die unter anderem zu gelegentlichen Abstürzen führten. Microprose reagierte jedoch schnell. So war bereits wenige Tage nach der Auslieferung der erste Patch für die US-Version verfügbar. Ein Patch für die deutsche Version sollte mit Erscheinen dieser Ausgabe ebenfalls fertig sein. Falls ja, findet Ihr ihn auf unserer Homepage: www.powerplay.de

Schöner Schuß: Falcon 4.0 überzeugt mit ausbalanciertem Flugmodell und spannenden Kampagnen



Klasse Aussicht: Die opulente Grafik von Falcon 4.0



Die Innovation
Fünf ist Trumpf

Hier tummeln sich neben dem epochalen Half-Life auch Global Domination wegen seiner gewagten Kombination von Strategie und Arcadeballerei, Gangsters als kriminelle Wirtschaftssimulation, Vangers wegen der Einführung von genialer Unverständlichkeit als Spielprinzip und H.E.D.Z., das Hütchenspiel mit Knalleffekt. Nachdem 1997 die Genres zu erstarren drohten und Müllberge von Sequels die Händlerregale belagerten, machten '98 unverbrauchte Ideen Platz für neuen Spielspaß.

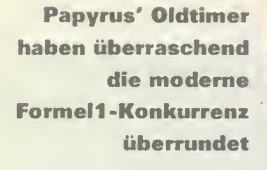
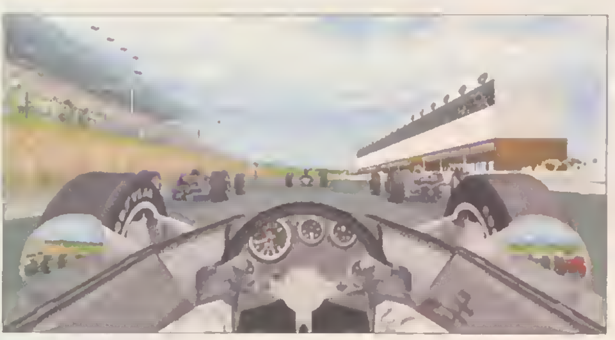
Rennaction
Speedbusters

Ein unerwarteter Überraschungshit erreichte uns diesen Monat aus dem Hause Ubi-Soft und verdrängte damit glatt noch kurz vor Schluß unseren bisherigen Spitzenreiter „Need for Speed III". Auch wenn der EA-Actionraser im Multiplayermodus immer noch ungeschlagen ist, Speed Busters treibt dem Solospieler noch etwas mehr Adrenalin in die Adern. Wunderbar detaillierte und mit vielen witzigen Animationen ausgestattete Kurse, Traumkarossen, die sich dem individuellen Geschmack anpassen lassen und eine Vielzahl möglicher Schäden von der verlorenen Motorhaube bis zur zerdepperten Seitenscheibe sorgen für das witzigste und motivierendste Fahrerlebnis des Jahres.


Bei Speedbusters bekommt Ihr die schönsten Schäden des Jahres

Rennsimulation
Grand Prix Legends

Realismus pur, das ist seit jeher der Anspruch der Rennspielexperten von Papyrus. In vier Jahren Entwicklungsdauer haben die Bostoner denn auch mit Grand Prix Legends eine Simulation geschaffen, deren exakte Fahrphysik wohl nur noch vom Original übertroffen wird. Hinzu kommt die liebevolle und detailgenaue Umsetzung der zigarrenförmigen PS-Oldtimer und der Original-Strecken der Rennsaison 1967 bzw. 1968. Man könnte Stunden damit verbringen, im Replay der Radaufhängung zuzusehen, die von jeder noch so kleinen Bodenunebenheit in Bewegung versetzt wird. Allerdings hat die Wirklichkeitstreue ihren Preis: Grand Prix Legends ist nicht nur die beste Rennsimulation des Jahres, sondern auch die mit Abstand schwerste. Ohne etliche Trainingsstunden ist bei der Weltmeisterschaft der letzte Platz vorprogrammiert.



Papyrus' Oldtimer haben überraschend die moderne Formel1-Konkurrenz überrundet

Der Hersteller
Activision

Nicht nur durch einen erfreulichen Ausstoß an gelungenen Shootern überzeugte uns Activision, sondern auch durch die wohlausgewogene Produktpalette ohne Gurken und Zitronen. 1998 machte die aufstrebende Firma ihren Namen zu einem Gütesiegel für PC-Spieler (fast) aller Genres.

Sport
Fifa 99

Nicht unerheblich beteiligt an der Flut von Fußballspielen, die im WM-Jahr 98 auf den Markt drängten, war die Electronic Arts-Tochter EA Sports. Gleich drei Titel mit FIFA-Lizenz wandten sich innerhalb nur eines Jahres an die Freunde des Rasensports, doch obwohl schon „Die WM-Qualifikation" von ausgezeichneter Spielbarkeit war, gelang es den kanadischen Ballkünstlern bei den beiden Nachfolgern jeweils an Qualität zuzulegen. Das Ende vom Lied ist – zumindest bisher – FIFA 99 mit seiner überbordenden Menge an Spielerdaten und -animationen und seinem perfekten Gameplay, das sowohl NBA 99 wie auch NHL 99 (wenn auch nur knapp) in die Tasche steckt.


Der Durchmarsch der Polygonkicker von EA Sports war dieses Jahr nicht zu stoppen

Wirtschaft

Railroad Tycoon II

Wer hätte gedacht, daß sich Sid Meiers populärer Wirtschafts-und Transportklassiker Railroad Tycoon noch toppen läßt? Das junge Programmierteam PopTop (daher der Name?) wagte sich an diese Aufgabe und löste sie glänzend. Der Spielspaß des Originals blieb voll erhalten und wurde durch die zeitgemäße Grafik noch verstärkt. Miniaturzüge dampfen von links nach rechts, Industrieschlote qualmen geschäftig und bei näherem Hinsehen erkennt man die Wäsche in den Vorgärten der Kleinstadthäuschen flattern. Historische Szenarien und eine lange Kampagne erfreuen Eisenbahnnarren und Wirtschaftsspieler gleichermaßen. Dazu kommt die erweiterte geschäftliche Seite. Abhängig von der gewählten Schwierigkeitsstufe wird aus dem Märklinabendvergnügen eine knallharte Wirtschaftssimulation, in der einem risikoverliebte Aktienspekulanten unversehens die blühende Eisenbahngesellschaft unter dem Hintern wegkaufen. Soviel Spieltiefe in so gelungener Präsentation war uns den Spitzenplatz im Bereich Strategie wert.



Der Märklin-Himmel auf Erden. Historisch akkurate Dampfloks und niedliche Städtchen. Und diese knallharten Börsenoptionen!

Nicht wie gehabt nur in Einzelszenarien, sondern auch in einer langen und vergnüglichen Kampagne können sich Eisenbahnfreunde und Bildschirmwirtschaftsbosse in der Kunst des Gleisverlegens, Fahrplanaufstellens und Geldscheffelns erproben. Der neue Eisenbahnbaron dürfte dem virtuellen Transportgeschehen etwas mehr Schwung verleihen.

Echtzeitstrategie

Populous III

Normalerweise stellt man sich ja unter „Echtzeitstrategie" etwas vor, das ungefähr wie „Starcraft" oder „Command & Conquer" aussieht. Der Lorbeerkranz in dieser Sparte gebührt Bullfrogs neuestem Meisterwerk also schon deshalb, weil es unser Genre-Verständnis erweitert hat – hin zu einer kugelrunden Welt, die freilich nichts vom alten Wusel-Flair verloren hat.

Das liegt sicher nicht zuletzt an den witzigen Animationen. Aber der eigentliche Spielspaß leitet sich in erster Linie aus den penibel ausgefeilten Leveln ab, die genaues Nachdenken und einen kreativen Einsatz der vorhandenen Möglichkeiten verlangen.



Die Zaubersprüche produzieren viele hübsche Effekte

Die Trabantenstadt: Caesar III vereinigt den Aufbauspaß eines Sim City mit den Freuden einer Handelssimulation – und ab und an klopft auch der Feind ans Stadttor

Aufbaustrategie

Caesar III

Wo gesiedelt wird, fallen Späne. Impressions machte es der Wuselkonkurrenz vor. Häusle bauen und jede Sesterze umdrehen sind also schon im alten Rom Hochtugenden gewesen. Wer nach Komplexität und Spieltiefe sucht, kommt an Caesars drittem Auftritt in der Spielewelt nicht vorbei. An der Grafik gibt's nichts zu meckern, die Missionen sind ausgesprochen knifflig. Umso größer die Freude über jeden neuen Sieg. Nicht nur für passionierte Asterixleser die erste Wahl. Ave, Caesar!

STRATEGIE

Der klare Strategiesieger des Jahres kommt aus der Sparte Wirtschaftssim, auch die Aufbaustrategie feierte neue Triumphe. Echtzeit- und Actionstrategie sorgten für Spannung. Die Runden-(Hex)Strategie behielt ihre treuen Fans.

Wargame (Hexfeld)

Dynasty General



Dynastien, Außenseiter, Newcomer: Dieser General besiegte sie alle

Was zählt, ist das Spielprinzip: Die klassischen, rundenbasierten Hexfeldschlachten ohne Ressourcen-Management oder Bauoptionen haben hierzulande zahlreiche Freunde unter den Strategiespielern. Der altgediente Computergeneral schiebt seit Jahren unverdrossen seine Panzer-Icons von Wabe zu Wabe. 1998 hatte SSIs Dynasty General dabei die Nase vorn. Solides Gameplay, wesentlich leichtere Spielbarkeit, exzellente Menüführung und eine stark verbesserte Grafik hoben es deutlich von der (sechseckigen) Konkurrenz ab.



Selten waren Echtzeit-Generäle so persönlich gefordert

Actionstrategie

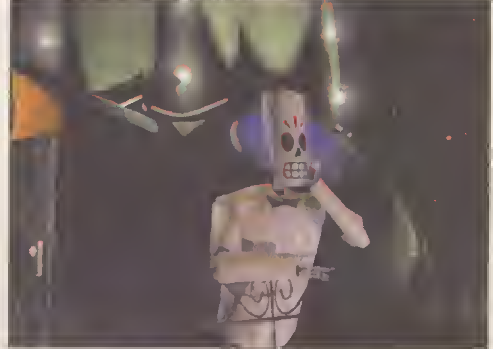
Battlezone

Ein neues Subgenre für den ungeduldigen Strategen, der auch mal selbst Hand anlegen möchte, entstand mit Uprising. Battlezone zog nach und gleichzeitig weit an der Konkurrenz vorbei. Nicht nur die für Strategiespiele ungewöhnlich feine Grafik, die eher an einen Egoshooter als an ein Strategiespiel erinnert, sondern auch das gelungene Missionsdesign und ein Maßstäbe setzendes, übersichtliches und informatives Interface grenzten es von Urban Assault, Wargasm und Konsorten klar ab. Mit flinker Hand den Bau einer Basis arrangieren, auf der Radarkarte nach Ressourcen schielen und gleichzeitig höchstpersönlich den Gegner auf's Korn nehmen, das geht nirgends so gut wie in Battlezone.

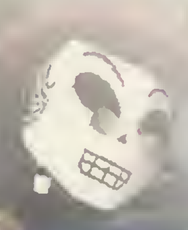
Adventure

Grim Fandango

Ob „Grim Fandango" das beste Adventure aller Zeiten ist, das wird sich wohl niemals einvernehmlich klären lassen. Aber ganz ohne Frage stellt es selbst für die erfolgsverwöhnten Bytes-Jongleure von Lucas Arts eine Ausnahme-Erscheinung dar. Ein Spiel, das dem Tabu-Thema Tod funkelnde Attacken auf das Zwerchfell abgewinnen kann? Ein Spiel, das den Humphrey-Bogart-Klassiker „Casablanca" parodiert, ohne dabei flach zu wirken – und das trotzdem jenen melancholische Fatalismus einfängt, der auch durch das Celluloid-Meisterwerk weht? Ein Spiel, das seinen brillanten Dialogen den schieren Slapstick zur Seite stellt, ohne daß es im mindesten peinlich oder stilbrechend wirkt? Unmöglich? Nichts ist unmöglich, „Grim Fandango" hat das eindrucksvoll bewiesen. Selbstverständlichkeiten wie eine tolle Grafik, professionelle Sprachausgabe und originelle, motivierende Rätsel müssen da gar nicht groß erwähnt werden. Um der Wahrheit die Ehre zu geben: Auch mit einer wesentlich schwächeren Performance wäre dieses Spiel zum Adventure des Jahres gekürt worden (schon aus Mangel an Konkurrenz), aber so thront es buchstäblich wie ein einsamer Leuchtturm über den Niederungen des Alltags!



Manny Calavera trauert seiner entschwunden Geliebten nach



ADVENTURE

Unblutiges Rätselraten ohne Zeitdruck hat wieder Saison. Die Altmeister aus dem Hause LucasArts besetzen souverän den Genrethron, aber auch neue Einflüsse aus dem Rollenspiel machen sich positiv bemerkbar.

Adventure-RPG

Kings Quest 8

Es gab Zeiten, in denen alles schön geordnet war und nur wenige exotische Spiele-Blüten ihre Genre-Grenzen zu überspringen wagten. Was die Mischformen zwischen Adventure und Rollenspiel anbelangt, war eigentlich die „Quest for Glory"-Serie über Jahre hinweg der konkurrenzlose Statthalter. Nun aber verschwimmen alte Scheidelinien, und das erfreuliche Produkt dieser „Völkerverständigung" im Kleinen sind Spiele wie „KQ VIII: Mask of Eternity", das mit viel Mut zu Innovation und zu unkonventionellen Wegen bekannte Versatzstücke zu etwas Neuem, Großartigen verschmolzen hat. Hut ab und weiter so, Roberta Williams!


Zaubertrank auf dem Silbertablett

1st-Person

Might & Magic 6

Zugegeben, das jüngste Might & Magic steht in seinem Subgenre ohnehin als Alleinunterhalter da, aber diesen Preis hätte es wohl auch bei angemessener Konkurrenz einheimsen können. Wir haben es hier mit einem klassischen Rollenspiel der Superlative zu tun. Schon der Umfang sprengt alle bislang bekannten Grenzen – selbst die notorischen „Mittelaltersimulationen" von Bethesda können da nicht mehr mithalten. Man kann hier Wochen und sogar Monate spielen, ohne sich je auch nur mit der ersten Hauptaufgabe herumzuschlagen. Dazu kommt eine Grafik, bei der viele sich über die fehlende 3Dfx-Unterstützung mokierten – die aber tatsächlich so speicherintensiv ist, daß normal bestückte Voodoo-1-Karten nicht mit ihr zurecht gekommen wären. Eine schier unübersehbare Vielfalt von Dungeons mit jeweils unterschiedlichen Monsterbevölkerungen und zum Teil sehr anspruchsvollem Aufbau bietet mehr als nur ausreichend Gelegenheit für Kämpfe, welche eine glückliche und strategisch anregende Mischung aus Echtzeit und optionaler Rundenbasis darstellen. Und zum guten Schluß dürfen sich Heldenbastler nach Herzenslust an Unmengen von Skills, Inventory-Objekten und Zaubersprüchen austoben! „Might & Magic VI" ist derzeit der „Energieriegel" unter den Rollenspielen!


Weiche von uns, Monsterknecht!

Iso-RPG

Baldur's Gate

Die aktuelle AD&D-Adaption von Interplay hingegen kann sich über mangelnde Konkurrenz nicht beklagen: „Fallout 2", „Final Fantasy VII" und auch „Hexplore" sind sämtlich bemerkenswerte Vertreter ihrer Klasse. Baldur konnte sich redaktionsintern durchsetzen, weil es den mutigen und alles in allem gut geglückten Versuch wagte, mit KI-Skripten unabhängigere Partymitglieder zu erschaffen, die insbesondere auch mal alleine kämpfen können. Wir möchten die Prognose wagen, daß dieses und ähnliche Systeme in der Zukunft des Rollenspiels breiten Raum einnehmen werden und wünschen den Designern und Programmierern schon vorab fröhliche Ostereier...


Im Tempel sind Heilungen und sogar Wiederbelebungen erhältlich

Die Zitrone

Sentient

Das ambitionierte Projekt eines SciFi-Rollen-Adventures mit über 200 Locations in hochtechnischen Umgebungen ging leider völlig in die Hose. Wirre Handlungsstränge und schwer drogenverdächtige Kausalzusammenhänge erinnern eher an Psygnosis' unrühmliche Vergangenheit als an das aktuelle Programm. Unter allen Gurken und Pflaumen des vergangenen Jahres konnte sich Sentient eindeutig für den Jahres-Schrott-Sieger qualifizieren. Schwamm drüber...

ROLLENSPIEL

Das RPG-Genre schlummerte lange in dunklen Dungeons und machte wenig von sich reden. In First-Person- als auch Iso-Perspektive stehen neue großartige Charaktere bereit, die Euch virtuelle Heldentaten ermöglichen.

Spiel	Ausgabe	Wertung	Genre
Addiction Pinball	März 98	70%	Flipper
Air Warrior 3	März 98	46%	Flugsimuletion
Bettlespire	März 98	76%	Rollenspiel
Bugriders	März 98	54%	Action
Captain Gysi und das Raumschiff Bonn	März 98	70%	Adventure
Civilization 2 – Classic Edition	März 98	89%	Strategiespiel
Croc	März 98	79%	Geschicklichkeit
Oescent to Undermountain	März 98	61%	Rollenspiel
Earth 2140 – Missionpack 2	März 98	83%	Echtzeitstrategie
Kart Precision Racing	März 98	87%	Rennsimulation
KKND Extreme	März 98	66%	Echtzeitstrategie
Netwar	März 98	78% (Multi)	Strategiespiel
Nightmare Creatures	März 98	75%	Action
Perry Rhoden: Operation Eastside	März 98	80%	Strategiespiel
Perry Rhodan: Thoregon	März 98	56%	Adventure
Rising Lands	März 98	69%	Echtzeitstrategie
Shadow Master	März 98	71%	Action
Shanghai Dynasty	März 98	74%	Brettspiel
Sole Survivor	März 98	71% (Multi)	Action
Star Warped	März 98	40%	Perodie
UBIK	März 98	88%	Actionstrategie
Ultim@te Race Pro	März 98	81%	Rennspiel
You don't know Jack	März 98	80%	Quizshow
Anstoss 2 – Verlängerung	April 98	85%	Sportsimulation
Battlezone	April 98	90%	Actionstrategie
Ceesar – große Schlechten der Antike	April 98	69%	Strategiaspiel
Dark Dmen	April 98	76%	Echtzeitstrategie
Das Grab des Pharao	April 98	72%	Adventure
Dunkle Manöver	April 98	79%	Strategiespiel
Evolution	April 98	81%	Simulation
Formel 1'97	April 98	82%	Sportspiel
Jazz Jack Rabbit 2	April 98	80%	Geschicklichkeit
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	April 98	89%	Ego-Shooter
Liberation Day	April 98	83%	Strategiespiel
Pandemonium 2	April 98	82%	Geschicklichkeit
Sentient	April 98	9%	Adventure
Seven Years War	April 98	63%	Strategiespiel
Star Trek Pinball	April 98	63%	Flipper
Derk Colony: The Council Wars	April 98	58%	Echtzeitstrategie
The Ultimate RPG Archives	April 98	- %	Rollenspiel
Ultima Collection	April 98	- %	Rollenspiel
Werbreeds	April 98	79%	Echtzeitstrategie
Zombieville	April 98	32%	Actionedventure
Anno 1602	Mai 98	80%	Aufbaustrategie
Black Dehlia	Mai 98	60%	Adventure
Dark Reign	Mai 98	77%	Echtzeitstrategie
Die by the Sword	Mai 98	79%	Action
A.o.E: Die Germanische Dffensive	Mai 98	79%	Echtzeitstrategie
Fighting Force	Mai 98	68%	Beat-Em-Up
Flying Saucer	Mai 98	60%	UFO-Simulation
Forsaken	Mai 98	88%	Action
Hexen 2: Portal of Preevus	Mai 98	83%	Ego-Shooter
Incoming	Mai 98	73%	Action
Incubation	Mai 98	82%	Strategiespiel
Interstate 76: Nitro Riders	Mai 98	83%	Rennaction
M1 Tank Platoon 2	Mai 98	86%	Actionstrategie
Magic: Duell der Weltenwanderer	Mai 98	64%	Kartenrollenspiel
Redline Racer	Mai 98	83%	Rennspiel
Star Wars Rebellion	Mai 98	76%	Echtzeitstrategie
Tex Murphy: Overseer	Mai 98	79%	Adventure
The Golf Pro	Mai 98	87%	Sportspiel
Zepitalism	Mai 98	48%	Wirtschaftssim
Deadlock II – Shrine Wars	Juni 98	73%	Strategiespiel
Die Versuchung	Juni 98	81%	Adventure

Spiel	Ausgabe	Wertung	Genre
Emergency	Juni 98	58%	Strategiespiel
F 15	Juni 98	77%	Flugsimulation
Frankreich 98	Juni 98	92%	Sportspiel
Golf 98 Edition	Juni 98	80%	Sportspiel
Hexplore	Juni 98	85%	Rollenspiel
iPenzer 44	Juni 98	60%	Simulation
John Sinclair – Evil Attacks	Juni 98	77%	Adventure
Metelizer	Juni 98	77%	Strategiespiel
Micro Machines V3	Juni 98	75%	Geschicklichkeit
Might & Magic VI	Juni 98	88%	Rollenspiel
Monster Truck Madness 2	Juni 98	62%	Rennspiel
Motorhead	Juni 98	82%	Rennspiel
Outwers	Juni 98	61%	Action
Plane Crazy	Juni 98	48%	Action
Soldiers et War	Juni 98	65%	Strategiespiel
Spec Dps	Juni 98	72%	Action
StarCraft	Juni 98	87%	Echtzeitstrategie
Starship Titanic	Juni 98	62%	Adventura
Tennis Manager	Juni 98	40%	Sportsimulation
Total Annihilation – Core Offensive	Juni 98	85%	Echtzeitstretegie
Army Men	Juli 98	79%	Strategiespiel
Clash	Juli 98	61%	Strategiespiel
Commendos	Juli 98	85%	Strategiespiel
Deathtrap Dungeon	Juli 98	80%	Action
Game, Net & Match	Juli 98	73%	Sportspiel
Gex 3D: Enter the Gecko	Juli 98	91%	Geschicklichkeit
KKND 2 – Krossfire	Juli 98	83%	Echtzeitstrategie
Monopoly WM Edition	Juli 98	69%	Brettspiel-Umsetzung
Df Light end Darkness	Juli 98	62%	Adventure
Panzer Commender	Juli 98	75%	Action
Robo Rumble	Juli 98	83%	Echtzeitstrategie
Sanitarium	Juli 98	73%	Adventure
Seven Kingdoms – Ancient Adversaries	Juli 98	- %	Echtzeitstrategie
Starfleet Academy – Mission	Juli 98	52%	Action
Tiny Trails	Juli 98	78%	Denkspiel
Wall Street Trader 98	Juli 98	72%	Wirtschaftssimuletion
World League Soccer 98	Juli 98	69%	Sportspiel
Wrecking Crew	Juli 98	72%	Rennspiel
X-CDM Interceptor	Juli 98	85%	Actionstrategie
Adidas Power Soccer 98	Aug 98	74%	Sportspiel
Alien Earth	Aug 98	73%	Adventure
Cestrol Honde Superbike	Aug 98	76%	Rennspiel
Civilization II – Multiplayer	Aug 98	89%	Strategiespiel
Corp Wars	Aug 98	63%	Strategiespiel
Descent Freespace	Aug 98	86%	Action
Oominion	Aug 98	73%	Echtzeitstrategie
Final Fantasy VIII	Aug 98	86%	Rollenspiel
Golden Goal 98	Aug 98	35%	Sportspiel
Heart of Darkness	Aug 98	78%	Arcede
MechCommander	Aug 98	87%	Echtzeitstrategie
Pro Pilot	Aug 98	80%	Flugsimulation
Prost Grand Prix	Aug 98	32%	Rennspiel
The X-Files	Aug 98	79%	Adventure
Unreal	Aug 98	91%	Action-Shooter
Xenocrecy	Aug 98	72%	Action
Adrenix	Sep 98	61%	Action
Beast Wars Transformers	Sep 98	48%	Action
Cyberball	Sep 98	38%	Flipper
Industriegigant – Gold	Sep 98	70%	Wirtschaftssimulation
Droiyan	Sep 98	59%	Strategie-Rollenspiel
Dune 2000	Sep 98	70%	Echtzeitstrategie
Gadget	Sep 98	58%	Adventure
M.A.X. 2	Sep 98	85%	Strategiespiel
Operetional Art of War	Sep 98	72%	Strategiespiel
Rapid Fire	Sep 98	66%	Arcade
Revenge of Arcede	Sep 98	70%	Arcade
Sentinel Returns	Sep 98	77%	Denkspiel
Small Soldiers	Sep 98	70%	Echtzeitstrategie
Stratosphere	Sep 98	66%	Action



Spiel	Ausgabe	Wertung	Genre
Team Apache	Sep 98	74%	Flugsimulation
Tribal Rage	Sep 98	79%	Echtzeitstrategie
Vangers	Sep 98	82%	Action
Wargemes	Sep 98	73%	Echtzeitstrategie
Warlords 3: Darklords Rising	Sep 98	71%	Echtzeitstrategie
The 5th Element	Sep 98	81%	Actionadventure
Airline Tycoon	Dkt 98	85%	Wirtscheftssimuletion
Bundesliga Maneger 98	Dkt 98	80%	Sportsimulation
Chartbuster	Dkt 98	62%	Wirtschaftssimulation
Creatures 2	Dkt 98	74%	Simulation
Get Medieval	Dkt 98	80%	Action
Hardwar	Dkt 98	87%	Action
Johnny Herbert's GP Championship 1998	Dkt 98	70%	Rennsimulation
Klingon Honor Guerd	Dkt 98	81%	Ego-Shooter
Knights and Merchents	Dkt 98	83%	Aufbaustrategie
Maydey	Dkt 98	79%	Echtzeitstrategie
Motocross Madness	Dkt 98	86%	Rennspiel
Rage of Mages	Dkt 98	79%	Rollenspiel
Reah	Dkt 98	61%	Adventure
Shogo	Dkt 98	88%	Ego-Shooter
Tellurian Defence	Dkt 98	26%	Action
Total Annihiletion – Battle Tactics	Dkt 98	86%	Echtzeitstrategie
Urban Assault	Dkt 98	75%	Actionstrategie
Zeus	Dkt 98	49%	Aufbaustrategie
101st Airborne	Nov 98	67%	Stretegiespiel
Barrege	Nov 98	59%	Action
Colin McRae Rally	Nov 98	87%	Rennspiel
Deer Stelker	Nov 98	18%	Action
Der Ring der Nibelungen	Nov 98	76%	Adventure
Dynasty General	Nov 98	87%	Strategiespiel
Fallout 2	Nov 98	80%	Rollenspiel
Galaxis Futura	Nov 98	67%	Adventure
Grand Prix Legends	Nov 98	90%	Rennsimulation
H.E.D.Z.	Nov 98	84%	Action
iF/A-18E Cerrier Strike Fighter	Nov 98	74%	Flugsimulation
Need for Speed III	Nov 98	83%	Rennspiel
NHL 99	Nov 98	89%	Sportspiel
Nightlong	Nov 98	74%	Adventure
Racing Simulation 2	Nov 98	85%	Rennsimulation
Speerheed	Nov 98	72%	Simulation
Spellcross	Nov 98	79%	Stretegiespiel
Sports TV: Boxing	Nov 98	56%	Wirtschaftssimulation
Total Air War	Nov 98	85%	Flugsimulation
V2000	Nov 98	79%	Action
Wing Commander Secret Ops	Nov 98	85%	Action
D.D.T.	Nov 98	86%	Actionadventure
Actua Tennis	Dez 98	51%	Sportspiel
Age of Empires: Rise of Rome	Dez 98	82%	Echtzeitstrategie
Anno 1602 Neue Inseln, neue Abenteuer	Dez 98	80%	Aufbaustrategie
Big Race USA	Dez 98	84%	Flipper
Bundesliga 99	Dez 98	63%	Sportsimuletion
Ceeser 3	Dez 98	68%	Aufbaustrategie
Chaos Gate	Dez 98	80%	Stretegiespiel
DBTS: Das Schwert des Schicksals	Dez 98	79%	Mission-Pack
Delta Force	Dez 98	73%	Action
Dethkerz	Dez 98	85%	Rennspiel
European Air War	Dez 98	86%	Flugsimuletion
Grand Prix 500 ccm	Dez 98	87%	Rennsimulation
Half-Life (deutsch)	Dez 98	94%	Ego-Shooter
Larry's Casino	Dez 98	58%	Cesino-Simuletion
Lode Runner 2	Dez 98	67%	Arcade
MS Combat Flight Simulator	Dez 98	80%	Flugsimulation
N.I.C.E. 2	Dez 98	84%	Rennspiel
Newman Haas Racing	Dez 98	63%	Rennsimulation
Populous 3	Dez 98	90%	Echtzeitstrategie
Railroad Tycoon 2	Dez 98	91%	Wirtschaftssimulation
Rainbow Six	Dez 98	73%	Echtzeitstrategie
Rent a Hero	Dez 98	72%	Adventure

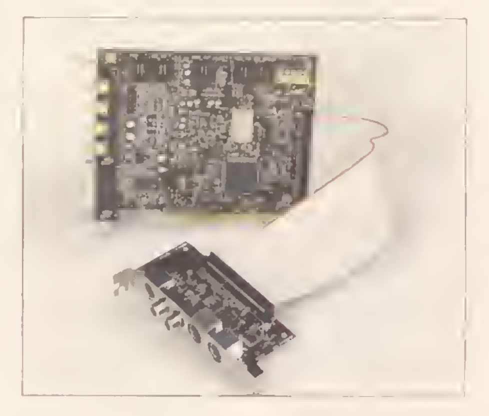
Spiel	Ausgabe	Wertung	Genre
Riverworld	Dez 98	56%	Echtzeitstrategie
Sonic R	Dez 98	50%	Geschicklichkeit
Space Bastards	Dez 98	75%	Arcade
Survival	Dez 98	59%	Action
Titanic	Dez 98	69%	Adventure
indiziertes Spiel (Activsion)	Dez 98	91%	Ego-Shooter
Heretic II	Jan 99	88%	Action
Gangsters	Jan 99	82%	Wirtschaft/Strategie
King's Quest VIII	Jan 99	83%	Adventure/ Rollenspiel
Axis & Allies	Jan 99	69%	Strategiespiel
Enemy Zero	Jan 99	72%	Adventure
3D Ultra Pinbell Turbo Racing	Jan 99	39%	Flippersimulation
Trespesser	Jan 99	77%	Actionadventure
Global Domination	Jan 99	85%	Arcedestrategie
War of the Worlds	Jan 99	79%	Strategie
Moto Racer 2	Jan 99	66%	Rennspiel
Stratego	Jan 99	59%	Brettspiel-Umsetzung
Grim Fandango	Jan 99	89%	Adventure
Fife 99	Jan 99	93%	Sportspiel
Manhattan	Jan 99	67%	Wirschaftssimulation
Abe's Exoddus	Jan 99	85%	Geschicklichkeit
Rival Reelms	Jan 99	72%	RPG-Stretegie
Wargasm	Jan 99	76%	Action
Buggy	Jen 99	43%	Rennspiel
Pinball Arcede	Jen 99	64%	Flipper
Mana	Jan 99	74%	RPG-Strategie
Die Siedler III	Jan 99	86%	Aufbaustrategie
Grand Touring	Jan 99	63%	Rennspiel
Metro-Police	Jan 99	21%	Adventure
Baldur's Gate	Jan 99	85%	Rollenspiel
Tomb Raider III	Jan 99	84%	Actionadventure
Enemy Infestation	Jan 99	80%	Echtzeittaktik
NBA Live 99	Jen 99	87%	Sportspiel
Blackstone Chronicles	Jan 99	58%	Adventure
Byzantine	Jan 99	52%	Adventure
Centipede	Jen 99	65%	Geschicklichkeit
Excessive Speed	Jan 99	71%	Rennspiel
Space Bunnies Must Die!	Jan 99	62%	Actionadventure
Glover	Jan 99	76%	Geschicklichkeit
Battlegrounds	Jan 99	85%	Actionstrategie
Powerslide	Jen 99	86%	Rennspiel
Tunguska	Jen 99	63%	Actionadventure
Asteroids	Jan 99	72%	Action
Thief (Derk Project)	Feb 99	93%	Actionedventure
Rogue Squadron	Feb 99	80%	Action
Falcon 4.0	Feb 99	92%	Flugsimulation
S.C.A.R.S.	Feb 99	71%	Rennspiel
Asghen	Feb 99	73%	Actionadventure
Western Front	Feb 99	78%	Stretegie
Test Drive 4x4	Feb 99	45%	Rennspiel
Thunder Brigade	Feb 99	80%	Action
Redguard	Feb 99	78%	Actionadventure
Lieth	Feb 99	64%	Adventure
WW2 Fighters	Feb 99	87%	Flugsimulation
Test Drive 5	Feb 99	74%	Rennspiel
Skull Caps	Feb 99	67%	Denkspiel
Myth 2	Feb 99	80%	Strategie
Subversion	Feb 99	71%	Action
Xgames	Feb 99	79%	Sportspiel
Madtrax	Feb 99	45%	Rennspiel
Return to Kondor	Feb 99	68%	Rollenspiel
Turok 2	Feb 99	88%	Ego-Shooter
Viper Racing	Feb 99	82%	Rennspiel
Pro Pilot	Feb 99	89%	Flugsimulation
Speed Busters	Feb 99	87%	Rennspiel
Uprising 2	Feb 99	73%	Actionstrategie
Dark Vengeence	Feb 99	69%	Actionadventure
Future Cop: L.A.P.D.	Feb 99	76%	Action

Test: Soundblaster Live

Hörprobe

Mit dem Soundblaster machte Creative Labs einst den fiepsigen PC-Lautsprecher arbeitslos. Nun will die Soundblaster Live alle herkömmlichen Modelle verdrängen – mit 3D-Sound.

Im Zeitalter von Wavetable-Karten und fast perfekten Stereoklängen muß eine neue Soundkarte schon Besonderes bieten, um gekauft zu werden. Folgerichtig liegt die Soundblaster Live im 3D-Zeitgeist. Was die meisten Karten bisher als 3D-Sound aus zwei Lautsprechern herausquälen, war der Rede kaum wert. Von der Kunstkopfstereophonie einmal abgesehen, ist echter 3D Sound mit zwei Lautsprechern ja auch ein Ding der Unmöglichkeit, da sich die Töne der beiden Lautsprecher schon vermischt haben, bis sie beim Zuhörer ankommen. Deshalb geht die Soundblaster Live einen anderen Weg und steuert gleichzeitig vier getrennte Audiokanäle/Lautsprecher an, um für das Ohr die Richtungsinformation links/rechts, vorne/hinten zu erzeugen. Richtiges 3D ist das zwar auch noch nicht, da oben/unten fehlen, aber mit ein paar akustischen Tricks läßt sich das Ohr bereits recht gut überlisten. Die Live basiert auf dem EMU10K1-Chip, der laut Hersteller mit seinen zwei Millionen Transistoren für 1000 MIPS Rechenleistung gut ist. Das reiche, um mit sogenannten Environmental Modeling Algorithmen Sounds in relativer Position zum Spieler zu errechnen. So soll ein Monster im Spiel allein durch seine Geräusche vom Spieler zu orten sein. Ein 3D-Algorithmus versucht also stets, den Sound zu berechnen, den eine Tonquelle erzeugt – inklusive der darin enthaltenen Richtungsinformation. Aufgrund unserer Ohrmuschel wird ein Ton anders gebrochen, wenn er von vorne oder von hinten kommt. Daraus macht das Gehirn dann vorne oder hinten. Da die Live über vier unabhängige Kanäle verfügt, gelingt ihr der für unser Ohr zur Zeit am besten wahrnehmbare 3D-Sound.



Das Können der neuen Creative Labs-Soundkarten sollte idealerweise per Surround-Verstärker, der vier ordentliche Boxen antreibt, zu Gehör gebracht werden. Erst dann funktioniert die Geräusch-Positionierung auch in der Praxis. Davon konnten wir uns mit Unreal, das der Soundkarte beiliegt, überzeugen – wenn sich hinter der rechten Schulter urplötzlich ein Monster bemerkbar macht, zuckt auch der härteste Spieler unwillkürlich zusammen. Es ist wirklich erstaunlich, was Creative Labs hier zusammengebraut hat. Auch sonst hat die Live einiges zu bieten. Sie glänzt mit einem 64stimmigen Hardware-Wavetable-Synthesizer, Sound-Effekten in rauhen Mengen und mit einer perfekten Ausstattung. Als Audio-Quellen sind CD-Laufwerk, Anrufbeantworter, Tuner, MPEG-Karten, DVD-Laufwerke (I2S-Quellen) oder sogar ein DAT-Laufwerk (SPDIF/Koax-Ausgang) anschließbar. Zu diesem Zweck verfügt die Soundkarte über ein zusätzliches Slotblech, auf dem die Ports für MIDI und DAT untergebracht sind.

Die gute Softwareausstattung enthält neben dem 3D-Shooter Unreal noch die bekannten Soundpakete Cubasis (Creative Labs Edition) und Mixman Studio. Das Handbuch dagegen geriet dürftig. Da empfiehlt es sich, das Lernprogramm von der Demo-CD oder die multimediale Tour zu starten, um mehr über die Produkte zu erfahren.

Fazit: Abgesehen vom beeindruckenden 3D-Sound sind dem Spieler eine ausgezeichnete Tonqualität, ein guter Fremdspannungsabstand (wenig Störgeräusche), weitreichende Kompatibilität und gute Wave Table-Sounds wichtig. In all diesen Bereichen kann die Soundblaster Live! voll punkten. Damit ist sie für Spieler mit gut gefüllten Geldbeutel und ausgeprägten Audio-Ambitionen ein Volltreffer. *Klaus Achatz/rm*

Super: Mit den mitgelieferten Tools können u.a. die Tonquellen um den Spieler herum angeordnet werden. Hier hört er MIDI und Wave Sounds von vorne, während CD- und DVD-Quellen von hinten eingespielt werden.

PP-WERTUNG

88%

- **Name:** Soundblaster Live!
- **Typ:** 3D-Soundkarte
- **Hersteller:** Creative Labs
- **Preis:** ca. 325 DM
- **Plus:** Beeindruckender 3D-Sound
- **Minus:** Dürftiges Handbuch

Alternative

Wer weniger Geld ausgeben will, wäre mit der **Soundblaster Live! Value** gut bedient. Der geringere Einstandspreis (etwa die Hälfte) wird mit weniger Software und einer geringeren Zahl von Anschlüssen erkauft.

Der Testkauf:
Saitek Cyborg 3D

Wer einen Prototypen kritisiert, wird vom Hersteller immer hören, daß der spätere Serientyp viel besser sein werde. Dies haben wir im Falle des Saitek Cyborg 3D überprüft.

In unserem Power-Play-Special 4/98 testeten wir über 100 Hardware-Produkte für PC-Spieler. In diesem Sonderheft, das noch am Kiosk oder per Nachbestellung zu haben ist, fand sich auch ein erster Test des Cyborg 3D (Seite 45), eines vielversprechenden Hightech-Joystick aus dem Hause Saitek. Es handelte sich beim Testkandidaten noch um einen Prototypen, was wir im Bericht deutlich herausstellten. Dennoch war der Hersteller nicht besonders erfreut über die Meßwerte und unsere harten Worte bezüglich der mechanischen Festigkeit. Mittlerweile gibt es den Cyborg 3D als Serienmodell im Handel. Eine gute Gelegenheit für uns, undercover zwei Exemplare zu kaufen, um zu überprüfen, ob die Serienware tatsächlich verbessert wurde. Unser wesentlichster Kritikpunkt war die instabile Mechanik und der miserable Verlauf der Feder- und Widerstandskennlinie. Unsere Messungen an beiden Serienmodellen ergaben, daß sich die Federkennlinie im Vergleich zum Prototypen leicht gebessert hat, doch leider werden immer noch rund 50 Prozent der vorhandenen Rückstellkraft auf den ersten fünf Grad der Bewegung verbraucht. Die Folge: eine überdimensionierte Mittenposition und kraftmäßig schlecht fühlbare Außenbereiche. Die elektrischen Werte im Analogmodus haben sich sogar nochmals verschlechtert. Mit dem maximalen Widerstandswert von 19 kOhm und einem Minimum bei 9,5 kOhm bleiben gerade mal 10 kOhm Differenz, um die Winkeländerung des Joysticks in elektrische Signale umzusetzen. Das ist der absolut schlechteste Wert, den wir in dieser Klasse bisher gemessen haben. Optimal wäre ein Werteverhältnis von 0 zu 100 KOhm.



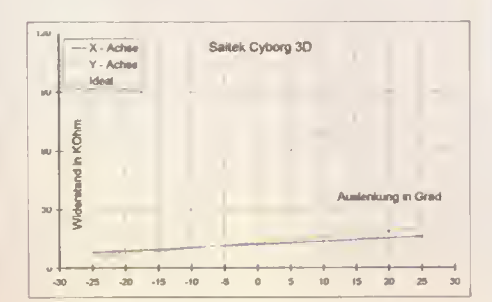
Corpus delicti: Dieser Serien-Cyborg durfte drei Wochen lang in einem Ladengeschäft probegespielt werden. Ergebnis: Deutliche Verfärbungen am Triggerschalter.

Die schlechten Werte bestätigen sich im Praxistest. Bleibt das Thema Mechanik: Haben die Konstruktionsingenieure die monierten Schwachstellen ausmerzen können oder dürfen? Im Hardwarespecial prophezeiten wir noch: „...der verjüngte durchbohrte Abzug wird brechen". Saitek warf uns daraufhin vor, 90% unserer Leserschaft würden wohl aus Bauarbeitern bestehen. „Normale Spieler" hingegen dürften sich im Alltag schwertun, den Trigger durchzubrechen. Nun gut, am Serienmodell haben wir nochmal genau nachgemessen: Bereits bei einer Kraft von 44 Newton (ca. 4,5 Kg Masse) beginnt am Cyborg-Feuerhebel der Übergang vom elastischen zum plastischen Verhalten. Leichte Verfärbungen des Materials an der Innenseite der „Bohrungen" zeigen dies. Die Ursache dieser Überbeanspruchung liegt nicht in einer unsachgemäßen Belastung, sondern schlicht in der Materialwahl (Plastik statt Metall), kombiniert mit einer ungünstigen mechanischen Tastergestaltung. Der Abzug wurde so geformt, daß sich aufbauende Kraftspannungen als Spannungsspitze im Bereich der Bohrungen manifestieren – gerade dort, wo der Hebel materialmäßig am wenigsten zu bieten hat. Ein Spieler muß kein Athlet sein, um mit seinem Zeigefinger eine Spitzenkraft von bis zu 300N auszuüben...

In die gleiche Kerbe schlägt auch die inakzeptable Halterung des kippbaren Joystickkopfes. Im Sonderheft behaupteten wir: „Der Einrastungsnut wird auf Dauer kaum standhalten können". Ganze zwei Millimeter Plastik sollen einem kräftigen Daumen (ca. 70 N) trotzen können? Auf Dauer wohl kaum. Und das ist schade, denn seine geniale Verstellbarkeit (auch für Linkshänder geeignet) und das sensationell griffige Oberflächenfinish hätten Besseres verdient als mechanische Achillesfersen und elektrische Billigteile. Deshalb bleibt es bei unserer ursprünglichen Wertung von 65%. Im Vergleich zu MS Precision Pro (48%), Cyclone 3D (44%) oder ACT Eaglemax (33%) schnitt der Cyborg 3D noch gut ab – dank seiner Ausstattung und einer hervorragenden Programmieroberfläche. *Klaus Achatz/rm*

Saitek Cyborg 3D Digital

X-Achse
Y-Achse
Gerade
Zug in Gramm
Auslenkung in Grad



PP-WERTUNG

65%

Name: Cyborg 3D
Typ: Programmierbarer Joystick
Hersteller: Saitek
Preis: 149 DM
Plus: Vielseitig einstellbar, Programmieroberfläche, Haptik, Preis
Minus: Mechanische Schwachstellen, Schlechte Kennlinien

Sonderangebot von Taxan

17 Zoll ohne Groll

Der japanische Displayhersteller Taxan bietet mit dem Ergovision 735 TCO 99 einen supergünstigen 17-Zoll-Monitor an: 719 Mark lautet der empfohlene Verkaufspreis. Dennoch seien bereits alle Vorgaben der strengen TCO 99-Norm erfüllt. 86 Hz Bildwiederholfrequenz seien bei einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten möglich. Die maximale Videobandbreite liege bei 95 MHz. Die 0,27 mm Lockmaske der Bildröhre sorge für die nötige Bildschärfe. Der Monitorfuß des Ergovision birgt ein USB-Hub und damit vier Ausgänge für weitere Peripheriegeräte (Tastatur, Maus, Drucker etc.). Die Bildschirmeinstellungen lassen sich über das zeitgemäße OSD-Menü erledigen. Zudem liefere Taxan eine USB-Kontroll-Software mit. *rm*



Schnäppchen: Taxan liefert satte 17 Zoll für knappe 700 Mark

Schnelles DVD von Pioneer

Highspeed für Hightech

Die noch junge DVD-Technik gehört nicht gerade zu den schnellsten Massenspeichern. Dies will Pioneer ändern und stellt das erste DVD-Laufwerk mit sechsfacher Datenübertragungsrate vor. Damit werden im praktischen Betrieb Bilder, Sound und Daten mit 3,3 bis 8,1 MByte/s eingelesen. Die ATAPI-Version (DVD A03S) kostet inklusive zweier DVD-Medien (Lexikon und Blade Runner) 290 Mark, die SCSI-Version (DVD U03S) dagegen 350 Mark.
Im DVD-Betrieb erzielt das Laufwerk 120 ms Zugriffszeit, im CD-Modus (32fach) sogar nur 90 ms. Pioneer verspricht, daß das Laufwerk alle herkömmlichen CD-Formate einschließlich CD-R verarbeiten könne, sowie natürlich die DVD-Medien in allen bisher angebotenen Speicherkapazitäten. *rm*



Gedopt: Pioneer hat die herkömmliche DVD-Technologie auf die 6fache Übertragungsrate gepusht

Logitech renovierte die Marble Mouse

Marmorkugel

Eine Kombination aus Maus und Trackball hat Logitech mit der Marble Mouse realisiert. Eine entspannte Handhaltung und die präzise Cursorbewegung per Marble-Trackball seien die Vorteile dieser Kreation. Der Mausersatz wird an serielle Schnittstelle oder PS/2-Anschluß gesteckt und könne im Windows-System ohne weitere Software-Installation sofort betrieben werden. Durch die wartungsfreie und staubunempfindliche opto-sensorische Marble-Technologie werden die alten Nachteile eines Trackballs – Abnutzung und Verschmutzung – negiert. Die Marble Mouse koste dennoch nur 69 Mark. *rm*

Kugelsicher: Die Marble Mouse verbindet Trackball- und Maustechnik, ohne dabei zu verschmutzen...

Power Play Service-Telefon

Falls Ihr mal mit Eurem PC-System nicht klarkommt, die Netzwerksession zusammenbricht oder die 3D-Karte einfach nicht funzt, ruft direkt unser Service-Center an. Dort sitzen in zwei Abteilungen 55 findige Köpfe, die sich mit Hardware, Betriebssystemen und der Spielesoftware auskennen. **Übrigens**: Es werden noch weitere **Mitarbeiter** gesucht, die z.T. auch von zu Hause aus und nebenberuflich mitmachen können. Bei Interesse wendet Euch direkt an Markus Semm, Telefon (030) 32 60 92 81.

Tips & Tricks-Hotline

Spielelösungen und Tips zur Spielehardware
(0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Technik-Hotline

Problemlösungen zu PC, Netzwerk & Betriebssystem
(0190) 88 24 19 11
Täglich von 7 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Günstige Millennium-Variante von Matrox

Das lukrative Jahrtausend-Angebot

Eine preisgünstige Einstiegsvariante von der bewährten Millennium G200 hat Matrox noch kurz vor Weihnachten lanciert: Der Namenszusatz „SD" macht diese 279 Mark günstige Version kenntlich. Die PCI-Grafikkarte besitze laut Matrox 8 MByte SD-RAM, einen 250 MHz RAMDAC, das Autorennspiel Motorhead von Gremlin sowie die Grafikwerkzeuge Simply 3D 3 und Picture Publisher 8 von Micrografx. *rm*



Sparmodell: Das SD hinter dem Markennamen Matrox Millennium G200 signalisiert den Preisvorteil

Günstige Soundkarte von TerraTec

Mehr Watt als Mark

Gerade mal 49 Mark verlangt TerraTec für seine 128iPCI. Die Nettetaler wagen sich erstmals in dieses Preissegment. Damit dieser Ausflug nicht schiefgeht, läßt sich die PCI-Soundkarte dank Plug&Play leicht installieren und in Betrieb nehmen. Die Karte rühmt sich einer vollen Soundblaster/-Pro-Kompatibilität, wodurch sowohl DOS- wie Windows-Spiele zum Zuge kommen. Software-Wavetable, 3D-Sound per V-Space und Treiber für DOS, Win 95, 98 und NT4.0 gehören zur Standardausstattung dieses Sonderangebots. *rm*



Sound zum Taschengeldpreis: TerraTec 128iPCI

Multimedia-Box für den Fernseher

Der Buttler EDGAR surft, spielt & hört zu

Die angeblich weltweit erste verkaufsfertige Multimedia-Box trägt den häuslichen Namen EDGAR. Die Münchner Firma EDGAR Online stellte den modernen Wunderkasten vor, der via SCART-Buchse am heimischen Fernsehapparat und zugleich an einer Telefondose angeschlossen werden soll. Ohne PC-Kenntnisse soll das Fernsehpublikum nun von der Couch aus im Internet surfen, E-Mails in alle Welt verschicken, Home-Shopping betreiben, Musik hören, Multimedia-Anwendungen nutzen und Videos von CD einspielen können.

Für die nötige Power sorgen in der „Blackbox" ein Pentium-Prozessor (180 MHz), 16 MByte RAM, 8 MByte Flash-ROM, 24fach CD-Laufwerk, 33.600 bps-Modem und Soundkarte (Soundblaster-kompatibel). Die Spezial-Tastatur nimmt per Infrarot Kontakt zur Box auf und erlaube einen Abstand von bis zu sieben Metern. Das EDGAR Box Modell PEB-200 steht seit Weihnachten bei ausgewählten Fachhändlern, kann aber auch via Internet (www.edgar-online.de) oder direkt beim Hersteller (Telefon 089-12 66 750) geordert werden. Komplett kostet die Box 799 Mark. *rm*



Magische Box: Der elektronische Butler EDGAR soll vom Fernseher aus mühelos alle multimedialen Zerstreuungen darbieten

Power Post

Ralf Müller

Kaum ging unsere neue Homepage ans Netz, da ertranken wir bereits in einer Flut aus digitalen Zuschriften. Aus diesem aktuellen Anlaß hier nun eine Auswahl zum Thema powerplay.de

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Website-Stimmen

Na ja, das ist ja alles noch etwas mager. Mit Ausnahme der Links und der aktuellen Testberichte läuft ja noch nicht allzuviel. Das Design ist gut und übersichtlich. Wenn das Forum erstmal funzt, könnte es sein, daß ich mich öfter mal hier blicken lasse.

Manfred Strauss

Klar, das Startangebot der ersten Woche war natürlich karg. Aber wir bauen es fast täglich aus. Auch am Forum ackert unser Programmierer mit Hochdruck. Also, auf bald!



Da Eure www.powerplay.de ja noch unter Bearbeitung und deshalb die Tips-Datenbank noch fast leer ist, meine ich, Ihr solltet sie schnell vervollständigen. Ebenso bin ich dafür, daß Ihr die Datenbank bereitstellt, die Ihr vor ca. einem Jahr auf der CD hattet. Wie wär es, wenn Ihr den Flohmarkt wieder mit einbaut? Genauso bin ich dafür, Eure Mitmachecke wieder einzurichten. Oder wollt Ihr wieder teure Karten drucken, die ihr der Powerplay beilegt? Was haltet Ihr davon, zu schreiben, welche drei Spiele jeder Redakteur gerade zockt? Packt sie doch gleich unter Kontakt mit rein! Ihr könntet auch die viel zu knappe Powerpost auf der Site verlängern...

Andreas Nagel

Hey danke, das sind viele gute Vorschläge. An den Datenbanken arbeiten wir bereits. Mitmachecke, Powerpost und der Rest wird dann nach und nach folgen (schwitz)...

Es wurde auch endlich Zeit, daß Eure Site fertig ist. Obwohl ich noch nicht alle Features gesehen habe, finde ich das Layout ziemlich schön. An Eurer alten Site hatten mir der Newsticker und die Auszüge aus den jeweiligen Artikeln gefallen. Hoffentlich baut ihr sie weiter aus.

Ali Kenanoglu

Ja, das werden wir tun.



Im Web offenbart unser team seine Charakterzüge

Power Play 1-99

Artikelauszüge:

Test von Abe's Exoddus
Test von Baldurs Gate
Test von Heretic 2
Test von Tomb Raider 3
Preview von Dark Project

Also, das neue Design ist..naja, sagen wir es so: Das Warten hat sich gelohnt! Wünschenswert wäre lediglich ein Frame, welcher das Menü enthält, weil das ewige Raufscrollen nervt. Und nicht jeder hat ein Rad an der Maus. Ansonsten weiter so!

Sven Wagner

Danke für das Kompliment. Wir hätten gerne Frames eingebaut, aber wir mußten uns an die technischen Vorgaben halten, die für das gesamte Wekanet aufgestellt wurden. Sorry

Das neue Design ist okay. Wenn Ihr es schafft, die Rubriken am Laufen zu halten und immer ordentlich zu füllen, wäre das noch besser. An sich sind die Rubriken gut gewählt. Die Seite lädt auch schnell genug. Nur einen Punkt vermisse ich bisher schmerzlich: wo ist der Spieleflohmarkt? Eine der größten Aktionen der alten Powerplay-Homepage. Ich habe bei jedem Besuch locker zwei Spiele gefunden, die mich interessierten. Er war gut aufgebaut und offensichtlich auch gut gefüllt.

Tobias Knol

Wir werden uns Mühe geben! Und am Spieleflohmarkt werkeln wir bereits wieder. Aber er muß leider technisch komplett umgestrickt werden. Deshalb geht es nicht so ganz so schnell wie wir gehofft hatten.



Christianes Dropzone

Blöde Zensur

Eine zensierte Version von Carmageddon II (Seite 24 im Heft 12/98) herauszubringen ist, als ob Ihr die Power Play ohne Text veröffentlichen würdet! Wer kauft ein Spiel, in dem es darum geht, Leute über den Haufen zu fahren, aber ohne diese Leute? Ist doch Quatsch! Der Spaß-Faktor bei Carmageddon II liegt eben im Überfahren von Leuten. Daß dies moralisch fragwürdig ist, steht ohne Zweifel fest. Aber Indizierungen finde ich völlig daneben. Ein Spiel, das nicht für Kinder geeignet ist, könnte doch einen „Ab 18"-Sticker tragen – und die Verkäufer sollten dann auf die Altersbegrenzung achten müssen. Aber nein, statt dessen wird indiziert. Und trotzdem gibt es genügend Minderjährige, die solche Spiele besitzen. Ohne Indizierung würden die Hersteller in Deutschland mehr von Ihren Spielen verkaufen, der Reiz des Verbotenen wäre weg und es würde keine geschnittenen Versionen (Spielekrüppel) mehr geben. Wir könnten endlich in den Spielemagazinen über diese Titel lesen, die Raubkopien würden nachlassen und die Welt könnte aufhören, über uns zu lachen. Außerdem würden wir einen Teil unserer Freiheiten zurückbekommen. Selbstbestimmung! Pressefreiheit! Statt dessen wird sinnloserweise Jugendschutz betrieben. Sinnlos deshalb, weil wir ja alle wissen, daß es im Grunde nichts bringt. Das Indizieren von rechts- oder linksradikalem Mist finde ich in Ordnung. Aber Computerspiele...? Man könnte das Problem doch genau wie bei (Video-) Filmen lösen und würde damit den gleichen Jugendschutzeffekt erzielen. Die lieben Eltern müssen halt aufpassen! Ich kann mir nicht vorstellen, daß jemand durch Actionspiele aufgefordert wird, auf andere Leute zu schießen oder Ihnen Schmerzen zuzufügen. Ich denke, man möchte nur von der eigenen Unfähigkeit, Kinder und Jugendliche sinnvoll zu beschäftigen, ablenken.

Michael Kreuzmann, via Internet

Dem gleichen Thema nahm sich Ralf in seiner Seite 3-Kolumne an – mit ähnlichen Argumenten.

INSERENTENVERZEICHNIS



Quest for Glory V

Heroische Helden, schäbige Schurken, Späße, Spektakel und Schabernack. Ein launiges Abenteuer für den künftigen König von Silmaria - traditionell mit abwechselungsreichem Gameplay für Dieb, Zauberer und Kämpfer!



Pizza Syndicate

Ob braver Bäcker oder böser Bube – es kommt auf den Belag an. Pizza-Connaisseur Joe zeigt Euch, wo der Himmel voller Oliven hängt!



Alpha Centauri

Sid Meier nimmt Euch mit auf eine Reise in den Kosmos. Auf fernen Welten sollt Ihr endlich eine vernünftige Zivilisation aufbauen. Wie das geht, verrät Euch Kolonist Fritz.



Sim City 3000

Seit zehn Jahren klotzen Computer wuchtige Hütten auf unschuldige Wiesen. Nun eröffnet Sim City als 3000er-Edition die nächste Runde des virtuellen Baubooms.



Brood Wars

Es ist zwar „nur" ein Missionspack, doch für die offizielle Erweiterung zur Echtzeit-Eminenz „Star Craft" werfen wir uns allemal in den Sternenstaub. Spaceward Ho!

Im übrigen warten wir auf

„Malkari", „Daikatana", „Jagged Alliance 2, dt.", „LMK", „Drakan", „Heavy Gear 2", „Descent 3", „Starsiege", „Ultima IX"...



erscheint am **15. Februar**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothee Zieberth (dz)
Redektion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)
CD-Redektion/Herdwere: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Miterbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redekteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe (CIS): Michael Vondung
Online-Redektion: Maik Wöhler (mw)
Redektionsessistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Herdwere-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)
Taglich von 11.00 bis 24.00 Uhr
So erreichen Sie die Redektion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Mertine Siebert
Fotogrefie: Josef 8leier
Titel-Artwork: Eidos
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Medieberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Nicole Radewic (1273)
Merkenertikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverweltung und Disposition: Kerstin Holtmann (1470)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998
So erreichen Sie die Anzeigenebteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Meneger: Andree Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122
Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark; Ausland: 90,- Mark; A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Hendel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephen (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-8ertelsmann-Str. 161, 33311 Gutersloh

Verlegsleitung Merketing/Vertrieb: Helmut Grunfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verleges: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95 1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Music Instructor feat. Abe
HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHNECK... SEHEN - IN ODDWORLD!
DU DENKST, DU BIST HART?
KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN!!!
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
CHANT FOR 2
ABE'S FANCLUB
http://www.oddworld.de
ODDWORLD INHABITANTS